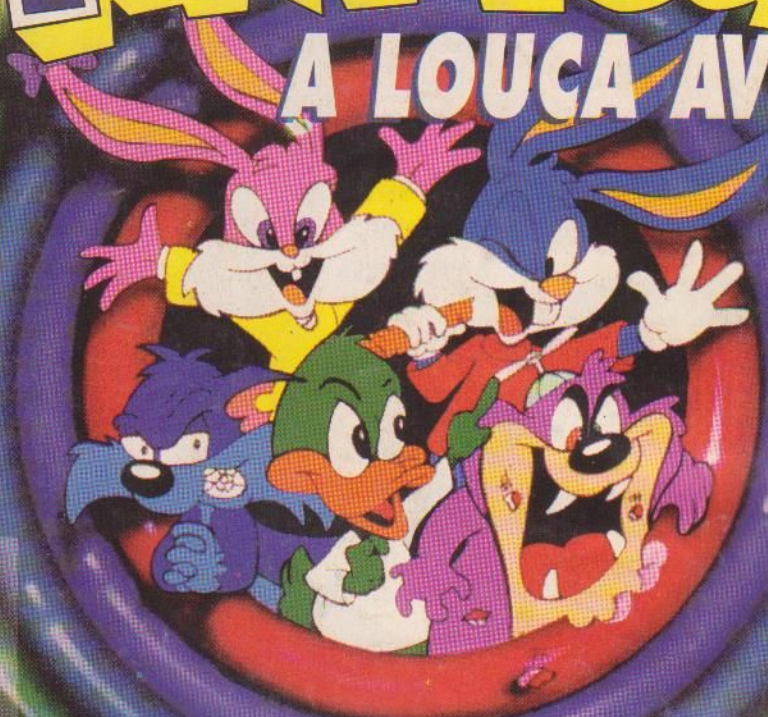
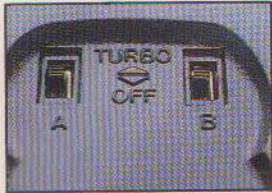
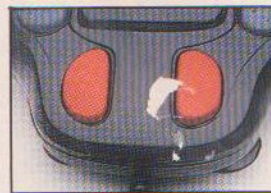
PC: FALCON 3.0
AÇÃO
GAMES
EDITORA
AZUL
TINY TOON
SNES
A LOUCA AVENTURA DE
PERNINHA
E SUA
TURMA
ATÉ O FINAL
STREET
FIGHTER 2
ANÁLISE
COMPLETA
DO CÓDIGO
PARA JOGAR
COM OS
CHEFES
MEGA
WORLD OF ILLUSION
SHADOW OF THE BEAST 2
DIRETO DOS STATES
NOVOS GAMES E ACESSÓRIOS
A GUERRA SEGA X NINTENDO
O SUCESSO DOS JOGOS EM CD

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL

Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.

Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.

Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.

Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles **Dynavision 3**, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Compatível com Dynavision 2 e 3

Compatível com Nintendo e Bit System**

Compatível com Phantom, Hi-Top Game* e VG-9000T**

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas.

**Marcas registradas de terceiros.*

Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

START

SHOTS ESPECIAL
NINGUÉM SEGURA OS VIDEOGAMES

Você vai saber tudo que rolou na Consumer Eletronics Show, que reuniu em janeiro todos os fabricantes mundiais de consoles e games, na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos. O jornalista Roberto Guimarães, de Ação Games, foi lá conferir e narra tudo o que viu. São novidades de arrepiar!

SNES

TINY TOON ADVENTURES

Perninha, Lilica, Roico-Rói, Plucky e toda a turma num game animal da Konami. Até o final

MEGA

MICKEY AND DONALD – WORLD OF ILLUSION

Todas as fases e 19 fotos da nova aventura com o Ratinho esperto e o Pato trapalhão

PILOTOS: Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

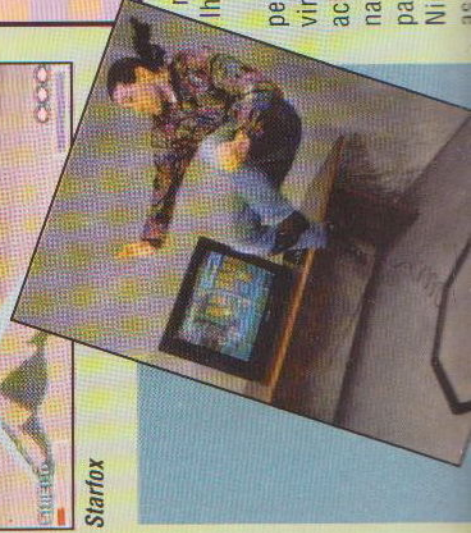
Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

NINGUÉM SEGURA OS VIDEOGAMES

A indústria dos videogames está mostrando mais novidades do que nunca. Surgem acessórios capazes de transportar os movimentos do corpo do jogador para o game. Sofisticados circuitos integrados aumentam a capacidade gráfica dos cartuchos, criando até imagens tridimensionais. Os videogames se aliam a equipamentos de áudio e vídeo, criando verdadeiras centrais de diversão eletrônica. Isso é apenas um pouquinho do que rolou na última edição da maior feira de eletrônica de consumo do mundo – a Consumer Electronics Show, realizada em janeiro na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos. Ação Games cobriu a feira e conta tudo o que você precisa saber sobre o presente – e futuro – dos videogames.

REPORTAGEM DE ROBERTO GUIMARÃES

Starfox

RESUMO DOS PRINCIPAIS FATOS DA FEIRA

O mercado americano de videogames faturou 6 bilhões de dólares em 92

A Nintendo tem 55% do mercado de sistemas de 16 bits; Sega tem 45%

Sega CD foi a vedete da feira. Já vendeu 200 mil unidades nos States

Surge um novo fabricante de videogames: 3DO, que vai lançar um sistema integrado de videogame/áudio/vídeo/CD ROM

Pioneer também anuncia um sistema integrado para o Sega CD

CD ROM da Nintendo sai só em 94. Terá 32 bits

Nintendo revela sua estratégia no Brasil: vai entrar com tudo no mercado de 16 bits e lançar títulos quentes

A Sega pára de produzir jogos para o Master System

Lançado o Activator, acessório para Mega Drive que transporta o movimento do corpo do jogador para o game

Cartuchos de Mega Drive e Super NES vêm com novos circuitos integrados para aperfeiçoar a parte gráfica

ma que os americanos possuem 9 milhões de consoles Nintendo 16 bits.

Mas estes são os números fornecidos pelas próprias empresas. Vale a pena ouvir o que os especialistas neste mercado acham. Segundo eles, houve um vaivém na venda de consoles de 16 bits no ano passado, com uma leve vantagem para a Nintendo. Segundo eles, o mercado está assim: **55%** para o Super NES e **45%** para

simulador espacial. Os efeitos tridimensionais do jogo são tão incríveis que a gente tem a sensação de estar dentro dele. Outros três jogos com o SFX serão lançados este ano.

A Nintendo tem também um outro chip para turbinar seus jogos. É o **DSP**, que você já ficou conhecendo em nossa edição passada. Este componente é tão complexo que a Nintendo não conseguiu mostrá-lo em funcionamento. Mas o lance dele é juntar os efeitos zoom, escala e

Shadowrun: para Super Nes

X-Men invade o seu Mega Drive

Bubsy sai para Mega e Super NES

SEGA E NINTENDO AFIAM AS GARRAS

A guerra entre as duas fabricantes está mais emocionante do que nunca. A Sega afirma ter vendido 4,5 milhões de Mega Drive só nos Estados Unidos em 92. Nas contas dela, existe hoje um total de 7,4 milhões de Mega só nos States. A Nintendo, por sua vez, diz ter vendido 7 milhões de Super NES durante 92. E afir-

VENDA DO SUPER NES

Não poderia dar outra. O grande sucesso de vendas do Super NES em 92 foi... adivinha quem? Street Fighter 2. Só na primeira semana de comercialização, os americanos compraram 300 mil cartuchos. Em novembro, as vendas já haviam passado a casa do **1 milhão.** Street Fighter 2 foi um sucesso tão grande que milhares de pessoas compraram um SNES só para poder jogar seu arcade favorito em casa. Tanto é assim que as vendas de SNES caíram depois que passou a onda de consumo alucinado do SF2. E quem pensava que iria ver o protótipo da versão Champion Edition na feira teve uma gande decepção: a Capcom não mostrou nada. Mistério.

SONIC 2 BATEU OS RECORDES DE VENDAS

Dizem as más línguas que, graças ao porco-espinho mais rápido do mundo, a Sega chegou ao final do ano quase empatada com a Nintendo nos Estados Unidos. Sonic 2 vendeu **400 mil cartuchos em cinco dias**, batendo o recorde de SF2. Uma loucura!

O sucesso do jogo foi tão grande que batizaram o dia de seu lançamento como Sonic Tuesday. É uma brincadeira que junta Sonic Two (dois) com Tuesday (terça-feira), pois o lançamento aconteceu numa terça feira, dia 24 de novembro. Sonic Tuesday é um dia que vai ficar na história.

NINTENDO USA CHIPS PARA APERFEIÇOAR CARTUCHOS

Guarde este nome: **Super FX.** Ele pertence ao circuito integrado (ou simplesmente chip) que a Nintendo desenvolveu para criar imagens com efeito tridimensional nos jogos do Super NES.

Altamente sofisticado, o Super FX calcula a distância dos objetos na tela a cada frame (ou quadro de imagem). Com isso, a perspectiva da imagem muda a cada fração de segundo. Se você não endendeu nada, não faz mal. Dá pra sacar muito bem do que o tal circuito integrado é capaz vendo o primeiro jogo feito com ele: Star Fox, uma espécie de

Arts, terá 16 Mega e está com o misterioso nome de B.O.B. Esta sigla intriga tanto os americanos que a revista GamePro está fazendo uma promoção com seus leitores para descobrir o que significa B.O.B. Coisa de americano.

SEGA TAMBÉM ESTÁ TURBINANDO SEUS JOGOS

A Sega também apresentou dois novos chips para seus cartuchos. O Blasting Processing Mode, ou **BPM**, é um verdadeiro turbinador de games. Ele foi o responsável por tornar Sonic 2 um jogo tão rápido, capaz de mover seus personagens numa velocidade 3 vezes maior que a normal para o Mega Drive.

Outra novidade da Sega é o **DPA**, de Dynamic Play Adjustement. Saca só que interessante: o DPA reconhece o nível de experiência de cada jogador e ajusta a dificuldade do jogo a ele. Assim, o mesmo jogo pode ficar automaticamente mais fácil para um iniciante e mais difícil para um fera. Isso é muito legal, principalmente para os americanos: uma pesquisa nos States diz que 85% dos jogadores de lá não conseguem passar da segunda fase da maioria dos jogos. É ruim, hein?

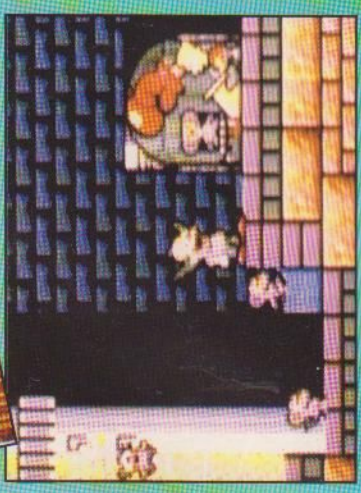
ACTIVATOR, O NOVO ACESSÓRIO DO MEGA

A Sega mostrou, na feira de Las Vegas, um revolucionário acessório que substitui o joystick. O **Activator** tem o formato de um círculo com 1 metro de diâmetro, onde você faz com seu corpo os movimentos que deseja que o personagem do jogo faça. Seus chutes, socos e golpes são transferidos para o personagem do game através de raios infra-vermelhos. É a coisa mais próxima de Realidade Virtual nos videogames domésticos.

Totalmente desmontável, este incrível acessório custará algo entre 70 e 80 dólares nos States e virá com um software todo especial, com o qual você poderá tocar piano, bateria ou guitarra. Mas o Activator pode ser usado com outros games – tanto assim que ele foi demonstrado com Streets of Rage 2.

de ginástica portátil e divertida!

E fique ligado: em breve sairá, no Japão, um adaptador para o Mega Drive funcionar com até quatro joysticks ao mesmo tempo. A novidade foi anunciada no Japão, mas ainda não chegou nos States. Talvez a Sega tenha achado que seria muita novidade para uma feira só. Vamos aguardar.

Alien 3 barbariza no Super NES

O palhaço de Springfield chega aos portáteis para ferver os miolos de todo mundo: Krusty's Fun House para Game Boy e Game Gear

COBERTURA DA CONSUMER ELECTRONICS SHOW - LAS VEGAS

SEGA CD EVAPORA NOS STATES

Nem bem chegou às lojas, no final de novembro, e o Sega CD já vendeu **200 mil unidades**. O sucesso pegou a Sega de surpresa,(ela não esperava este ótimo resultado) e não deu outra: agora, o Sega CD está em falta no mercado americano. E olha que o preço é bem salgado, mesmo para os padrões americanos. Sai por **320 dólares**, grana suficiente para comprar três Mega Drive nos States.

No Japão, as vendas do Mega CD decepcionaram. A razão é simples: foram lançados apenas 4 jogos para o novo aparelho, e eles, por sinal, não eram nenhuma maravilha. O público japonês não gostou. Mas nos States, a história é outra. A Sega of America está dando um pacote de discos no valor de 300 dólares, incluindo seis jogos e CDs de áudio. Além disso, os games que estão pintando para o Sega CD realmente valem a pena.

SEGA CD TERÁ GAME ATÉ COM DRÁCULA

A Sega conseguiu gente da pesada para fazer jogos para o seu CD ROM. JVC (Star Wars), Sony Imagesoft (Hook) e Virgin são algumas produtoras de games já confirmadas. Konami, Capcom e Eletronic Arts podem entrar para esta lista. Tomara, tomara!!!

Entre os jogos anunciados para o Sega CD, muitos são versões de games de Super NES e micro padrão PC. Pode começar a babar.

✓ **STAR WARS 3-D REBEL ASSAULT / JVC** - Prometido para julho, o jogo tem tudo para ser ainda melhor que Super Star Wars, do SNES.

✓ **OUT OF THIS WORLD / Virgin** - O jogo que apaixonou fãs do PC e Super NES sai em abril, numa versão totalmente nova.

✓ **THE TERMINATOR / Virgin** - Este jogo promete ser animal, com trilha sonora do Guns'n'Roses e seqüências do filme. Para abril.

✓ **BRAM STOKER'S DRACULA / Sony** - Baseado no filme de grande sucesso, este jogo terá

CD "virgem" custa apenas 21centavos de dólar. A Sega está ganhando os tubos com jogos em disco, que, aliás, custam, em média, 15 dólares menos que os cartuchos.

E só não custam menos porque a Sega ainda não tem um forte concorrente para seu CD ROM nos Estados Unidos. Mas quando a Nintendo entrar na parada, o preço dos jogos em disco vai despencar. No futuro, os jogos vão ficar muito muito mais baratos. Oba!

Outra vantagem do CD ROM é que ele transforma os videogames em máquinas capazes de ir além dos jogos. A Sega, por exemplo, pretende lançar uma série de discos para seu Sega CD que, em vez de jogos, têm musicais, clips e até documentários gravados. É ligar e assistir. Esta série de discos especiais já tem nome: Virtual VCR, ou videocassete virtual.

Através da Sony, Virgin e JVC (que são também gravadoras de CDs de música), a Sega tem acesso às obras de bandas famosas como INXS e C+C Music Factory. Vem muita novidade por aí, galera.

Ele pode ser seu por 300 dólares

PIONEER LANÇA SISTEMA COMPATÍVEL COM SEGA CD

A Sega não está mesmo para brincadeira. Firmou um contrato com a Pioneer para o desenvolvimento de equipamentos compatíveis com o Sega CD e o resultado já está pintando. A Pioneer anunciou o lançamento, para breve, de um sistema que junta CD de áudio, vídeo e games com videogames.

A engenhoca terá o nome de Laser Active Player e fará de tudo um pouco: tocar discos laser de áudio e vídeo, acessar informações gravadas em CD ROM, rodar jogos em disco da Sega e até cartuchos de Mega Drive. Isto já não bém pode comemorar. A Pioneer pretende lançar uma versão do Laser Active Player para este videogame.

GAMEBOY CONTINUA LÍDER

Apesar da expressiva venda do Game Gear nos Estados Unidos, o Game Boy ainda é o portátil preferido dos americanos. Em 92, foram vendidos 4 milhões de Game Boy nos Estados Unidos. Isso é mais do que o dobro de todos os Game Gear existentes nos EUA até agora. Um dado interessante: 44% dos Game Boy americanos são de garotas. Será algum charme especial? Ou apenas a vontade de ter um videogame a qualquer hora, sem ter que brigar com os irmãos pentelhos?

Anote aí os principais lançamentos previstos para o portátil da Nintendo: Star Trek, the Next Generation/ *Absolute*, maio ; Yoshie's Cookie/ *Nintendo*, março; Crash' n' the Boys - Street Challenge/ *Technos*, março; Robin Hood/ *Virgin*, abril; Alien 3/ *Arena* e Krusty's Fun House/*Acclaim*, os dois para abril.

Agora, fique com os próximos títulos para o Game Gear. American Gladiators e Gadget Twins, da *Gametek*, já nas lojas; Paperboy 2/ *Tengen*, maio; James Bond 007: The Duel/ *Tengen*, março; Krusty's Fun House *Flying Edge* e Spider-Man Sinister 6/ *Flying Edge*, ambos para abril.

SEGA PÁRA DE FAZER JOGOS PARA MASTER

Uma triste notícia para os fãs do Master System. A Sega anunciou oficialmente, em Las Vegas, que não fará mais nenhum jogo para o

um ano era apenas adaptar jogos de Game Gear para Master. No Japão já não se vende este console há muito tempo. Nos Estados Unidos, ele também não emplacou: a Sega tem apenas 2% do mercado de videogames de 8 bits.

No Brasil, o papo é bem diferente. Existem 600 mil Master System por aqui. Esperamos que a Tec Toy venha a público e esclareça para os fiéis donos do Master qual será sua estratégia para o lançamento de jogos. Desde já, deixamos nosso espaço aberto para ela.

NINTENDINHO AINDA TÊM FÔLEGO NOS STATES

Nos Estados Unidos, 40% dos lares possuem um Nintendo 8 bits. Ou seja, 35 milhões de famílias. Boa parte desta galera já mudou ou está mudando para o sistema 16 bits, mas o velho e bom Nintendinho ainda tem fôlego: vendeu 3 milhões de unidades no ano de 92.

Apesar disso, poucos jogos novos são esperados para 93. A Nintendo sabe que o sistema 8 bits ficará obsoleto um dia e já não investe tanto em jogos para ele como antes. Confira os próximos lançamentos: Tiny Toon Adventures/ *Konami*, março; A Bela e a Fera/ *Hudson Soft*, agosto; Metal Marines/ *Namco*, julho. Um bom jogo que já está disponível é Best of the Best, jogo de luta full-contact da *Electro Brain*.

NINTENDO NO BRASIL VAI ATACAR COM SNES

Foi uma história muito comprida e enrolada, mas que está chegando ao fim. A partir de março, brasileiros e brasileiras podem esperar a chegada da Nintendo ao País. Sua representante no Brasil será a Playtronics, uma empresa formada pela fusão da Estrela e Gradiente.

Executivos da Nintendo presentes à feira contaram à Ação Games que a Playtronics vai entrar com tudo no mercado de 16 bits. A prioridade, no Brasil, será para o Super NES. E com lançamentos quentes, muito quentes. Vamos

Chuck Rock/ Sony, Jaguar XJ220/ JVC, Hook/ Sony e After Burner/ Sega, todos já disponíveis; Cliffhanger/ Sony, para março; Joe Montana NFL Football/ Sega, abril; Indiana Jones/ Sega, junho; Rise of the Dragon/ Sega, março; Final Fight/ Sega, abril.

NINTENDO ADIA NOVAMENTE O SEU CD ROM

Enquanto Sega e NEC festejavam seus CD ROM, a Nintendo anunciou oficialmente que seu acessório terá processador de 32 bits. Lançamento? Só lá pela metade de 94. "Ainda é cedo para falar em CD", despistou Peter Main, o vice-presidente de marketing da Nintendo. E aproveitou para espinafrar a concorrência: "Nenhum dos CD ROM apresentados até agora tem um nível de jogabilidade aceitável pela Nintendo".

Correram umas fofocas na feira de que a Nintendo estaria blefando e vai lançar seu CD ROM com 16 bits mesmo, ainda este ano. Para os boateiros, ela estaria apenas ganhando tempo. Pelo sim, pelo não, o negócio é ficar bem ligadinho nas novidades do Japão. Afinal, tudo acontece lá antes.

CD É O FUTURO DO VIDEOGAME

A grande tendência da indústria do videogame é substituir os cartuchos por jogos em CD. Os Compact Discs para jogos têm várias vantagens sobre os cartuchos: capacidade de memória muito maior, alta definição de som e, principalmente, um custo de produção 10 vezes menor.

Enquanto o cartucho utiliza vários componentes e circuitos integrados que encarecem seu preço, a reprodução do CD é muito, muito barata. Um

SNES

FEVEREIRO
Terminator 2 - Judgement Day/ Acclaim ✔ Alien 3/ Arena ✔ Superman/ Sunsoft ✔ Hunt for Red October/ Hi Tech Expressions ✔ Batman Returns/ Konami

MARÇO
Toys/Absolute ✔ Congo's Caper/ Data East ✔ Star Fox/ Nintendo ✔ Pugsley's Scavenger Hunt the Addam Family/ Ocean ✔ Tazmania/ Sunsoft ✔ Spellcraft/ Ascii ✔ Syvalion/ JVC ✔Shadowrun/ Data East ✔Capcom's MVP Football/ Capcom ✔ Bubsy/ Accolade ✔ Super Battletoads/ Tradewest

ABRIL
Where in Time is Carmen Sandiego/ Hi Tech Expressions ✔ Super Global Gladiators/ Virgin ✔ Super Caesar Palace/ Virgin

JULHO
Beauty + The Beast/ Sunsoft ✔Super Empire Strikes Back/ JVC ✔ NFL Quaterback/ Acclaim ✔ Super High Impact Football/ Acclaim ✔ Terminator 2 - The Arcade Game/ Acclaim

SETEMBRO
Goof Troof (Pateta)/ Capcom

OUTUBRO
✔ Final Fight 2/ Capcom

DEZEMBRO
Super Mega Man/ Capcom

MEGA

JANEIRO
G-Loc/ Sega ✔ Ecco the Dolphin/ Sega

FEVEREIRO
Wheel of Fortune/ Gametek ✔Jeopardy/ Gametek ✔ American Gladiators/ Gametek ✔ Outrun/ Sega

MARÇO
Bubsy/ Accolade ✔ Jungle Strike/ Elecronic Arts ✔ Haunting/ Electronic Arts ✔ Toys/ Absolute ✔ Warpspeed/ Accolade

ABRIL
X-Men/ Sega

MAIO
Shinobi 3/ Sega ✔ Tyrants/ Virgin

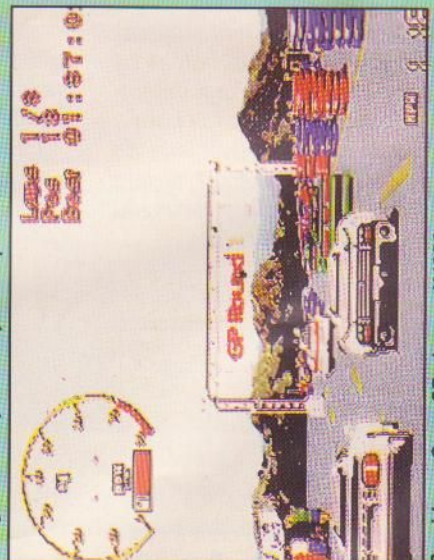
JUNHO
Indiana Jones/ Sega

✔ Double Dragon 3/ Flying Edge

JULHO
Splatterhouse 3/ Namco ✔ Rolling Thunder 3/ Namco ✔ Flintstones/ Taito ✔ Chase HQ/ Taito

AGOSTO
Best of the Best/ Electro Brain ✔ Legends of the Ring/ Electro Brain

Que gráficos! Spellcraft para Super NES

Syvalion sai para 16 bits da Nintendo

Corrida no Sega CD: Jaguar XJ220

Do PC para o Sega CD: Monkey Island

PARA O PC ENGINE

Chamado nos Estados Unidos de Turbo Grafx 16, o PC Engine também teve algumas novidades. Entre os lançamentos anunciados, o mais importante é World Heroes. Isso mesmo, o superjogo dos arcades, já está disponível para o videogame da NEC. Outra coisa legal que a empresa apresentou foi o adaptador para 5 joysticks. Com ele, até cinco jogadores podem brincar ao mesmo tempo. O primeiro jogo feito para este adaptador é Bomberman, conhecido título de ação e estratégia, que fica divertidíssimo com cinco pessoas atuando ao mesmo tempo.

STREETS OF RAGE 2 VIRÁ COM GENESIS

Isso mesmo! Quem comprar um Genesis (Mega Drive) nos States, até março, ganhará o cobiçado Streets of Rage 2! Detalhe: por 130 dólares.

NASCE UMA NOVA FABRICANTE DE VIDEOGAMES

Uma nova fabricante de videogames está pintando no mercado americano. Ela se chama 3DO e reúne grandes feras de empresas importantes, como Electronic Arts, Psygnosis, Virgin, Paramount, Warner Bros. e por aí vai.

A 3DO pretende lançar um sistema integrado de CD, áudio, vídeo e videogame. Ou seja, uma parafernália que permite jogar, assistir filmes, ouvir música, acessar informações de bancos de dados, estudar... fazer tudo o que der na telha. Guarde bem isso: sistemas integrados como estes são uma forte tendência de futuro para os videogames. A 3DO tem tudo para dar certo.

DESERT STRIKE (Mega)

Urgente! Como eu faço para ter vidas infinitas em Desert Strike?

HEITOR MEDRADO DE FARIA
Salvador, BA

Não tem jeito, Heitor. O negócio é economizar munição. Mesmo o acessório Game Genie para Mega Drive, que deverá pintar no Brasil em março, não traz códigos para esse game animal. Para ajudá-lo, fique com nossas melhores passwords: Missão 2 - VQAJEKS, Missão 3 - VLAEKTN e Missão 4 - ETOETRB.

ALTERED BEAST/ SONIC (Master)

Preciso de macetes para estes jogos.

EVERTON SOARES,
São Paulo, SP

Alô Everton e aflitos jogadores do Altered Beast 8 Bits que nos escrevem. Para ter Continue, na tela do Game Over, aperte o Direcional na diagonal superior esquerda (↖), mais os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Para aumentar seu medidor de vidas para 5 tijolos, aperte a mesma seta do Direcional mais o botão 1, na tela de apresentação. Estas dicas são dos jogadores da Tec Toy.

Para detonar Sonic, consulte as dicas que demos em três páginas da edição nº 12.

FINAL FIGHT/ SUPER MARIO WORLD (SNES)

Como é que se abrem os blocos azuis de Super Mario World? E no jogo Final Fight, como eu faço para matar o policial da terceira fase?

RAFAEL JORGE C.NYARI
São Paulo, SP

Caro Rafael, para liquidar o policial desta fase, dê joelhadas sem parar. Quando estiver sem energia, pegue o chiclete que ele cuspiu no chão. Agora, não dá para abrir os blocos azuis do Blue Switch Palace no Super Mario World.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Eu não consigo vencer os últimos quatro chefes (M.Bison, Balrog, Sagat e Vega), lutando com o Guile. E como eu faço para tirar o tempo deste incrível game?

BRUNO RICIONI DE BARROS
Belo Horizonte, MG

Para vencer os chefões de Street Fighter 2 com o Guile, faça o seguinte: solte uma magia lenta e corra atrás dela. Enquanto o chefão se defende, você o agarra e joga contra a parede várias vezes, até derrotá-lo.

Para tirar seu tempo, vá para o marcador Time Limit na tela de Opções, e onde está indicado Yes ou No, coloque No. Se o seu cartucho for japonês, não se confunda: a palavra "sim" tem duas letras e "não" tem três. Coloque na palavra de três letras.

INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO (Mega)

Não consigo passar da primeira fase. Tem alguma coisa a ver com a estátua, a porta ou o elefante?

MARCELO MIRANDA DA SILVA
Ubá, MG

Não tem nada a ver com a estátua, porta ou elefante, Marcelo. Basta derrotar o chefe. Faça o seguinte: primeiro desça e pegue a tocha. Depois, vá para a direita, suba, vá para a esquerda e detone o chefe. É isso.

ALIEN 3 (Mega)

Existe alguma manha para pular de fases ou ter tempo infinito neste game?

RICHARD D. ANDRÉ
Londrina, PR

Não tem manha Richard. Só o que podemos sugerir é que você economize armas e munição e siga nossa estratégia completa da edição nº 20. Game Over e boa sorte!

METAL GEAR (NES)

Quero uma senha que me dê um ótimo armamento e muitos equipamentos.

RÔMULO A.F.MOURA JR.
Teresina, PI

Você pediu, agora agüent[...] Rômulo. Estas passwords leva[...] você às etapas seguintes do gam[...] com um arsenal digno de Rambo[...] que não dá nem pra listar aqu[...] Antes de cada senha, você tem [...] área pra onde vai e seu objetiv[...]

***ELEVADOR LESTE** (Remote Controlled Missiles) - 4AR[...] KJZ46 W6E15 E14S6 NK1K[...]*

***FORA DO EDIFÍCIO 1** (Th[...] Compass) - 5ZRZJ KZZBB H4E1[...] M1ISB N6NTL*

***FORA DO EDIFÍCIO 1** (D[...] Petrowitch) - 5ZZZJ KZZJ[...] 3006U UYRTZ N6NVL*

***FORA DO EDIFÍCIO 1** (Mi[...] são Final) - 5ZZZZ OZZZ[...] EOOLY UYQZZ NPNR6*

MEGA MAN 2 e 4 (NES)

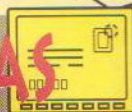
Vocês poderiam me fornec[...] uma password de Mega Man [...] para ir direto ao castelo do D[...] Willy?

CEZAR JULIANO C.VIEIRA
Montes Claros, MG

Não consigo destruir o Dr. Wil[...] no Mega Man 4. Como eu faço?

ANDRÉ CHAVES HOLANDA
Belém, PA

Cezar, seu caso tem soluç[...] digite A1, B2, B4, C1, C5, D1, [...] E3, E5.

Quanto à pergunta do And[...] não tem truque, é no pau mesm[...] Use as armas mais fortes, que s[...] as do Bright Man, Toad Man [...] Ring Man. E boa sorte!

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 577[...]
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-90[...]

POLÊMICA

Fiquei indignado com a carta de Eduardo L. Resende, publicada na edição 24, onde ele critica os jogos de Super Nintendo. O que você me diz de Prince of Persia, Super Star Wars e do divino Street Fighter 2?

DIEGO H. ALVES
Lorena, SP

Tem gente que vive boiando. Como pode o leitor Eduardo L. Resende considerar os jogos de Mega Drive superiores aos de Super NES?

RODRIGO M. LEME
São Paulo, SP

ADAPTADOR

Quando vai sair o adaptador para o Super NES usar cartuchos de Nintendo 8 bits?

MARCELO TANAKA
Campinas, SP

Esse papo de que a Nintendo faria o adaptador rolou há alguns meses em revistas americanas e depois parou. Não sabemos se eles desistiram do assunto ou se tudo não passava de um boato. Mas teremos a oportunidade de investigar o assunto na feira de videogames neste início de 93, nos Estados Unidos – a Consumer Electronic Show. Fique ligado.

VIDEOCASSETE

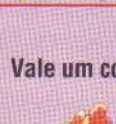
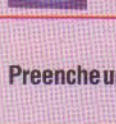
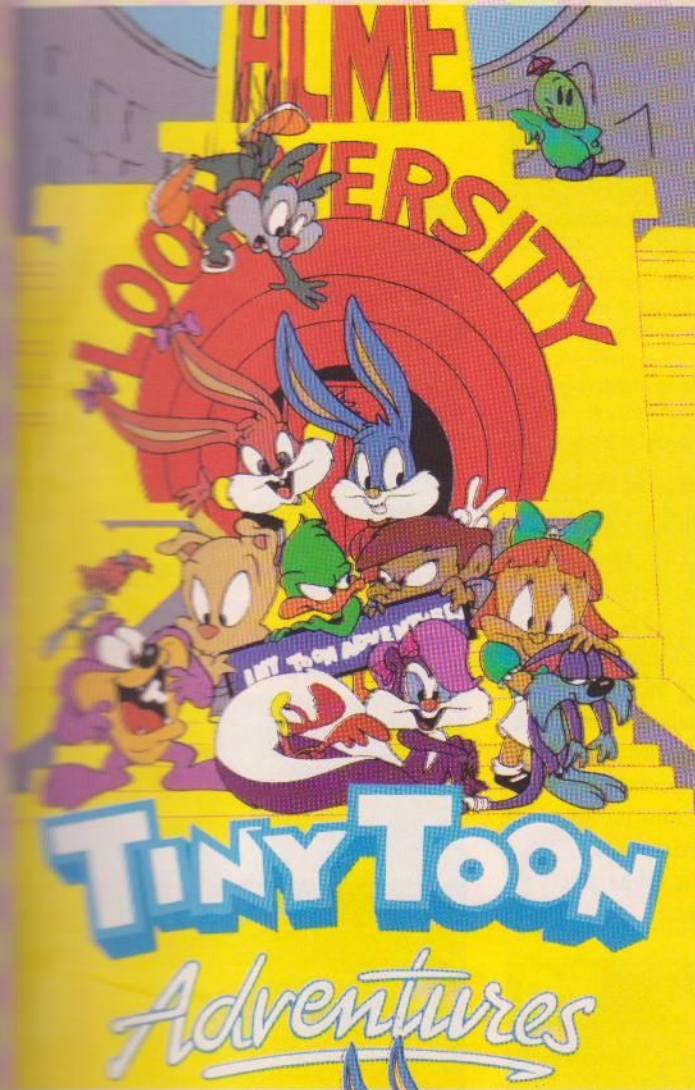
Como devo ligar meu videogame no videocassete para que a imagem seja transcodificada?

OSMAR ROSA DE L. FILHO
Uberlândia, MG

Pegue o cabo de áudio e vídeo do videogame (aquele com uma tomadinha branca e uma amarela) e ligue nas entradas audio in e video in, do videocassete. Ligue o videocassete na sua TV da mesma maneira que se faz para assistir a um filme. Selecione o canal AUX ou AV do seu vídeo – ele deixa o sinal do videogame passar direto para TV. Mas atenção: para que este truque funcione, seu vide[...] cassete precisa ser NTSC/PalM[...]

MASTER

Por que os cartuchos de Mas[...] System não podem ultrapass[...] os 4 Mega de memória?

ADILSON PEREIRA JR.
Várzea da Palma, MG

Por uma razão muito simpl[...] Adilson: o processador do Mas[...] não tem capacidade para "[...] dar" jogos com muita memór[...] Por isso é que inventaram [...] videogames mais poderos[...] como o Mega Drive e Super N[...] sacou?

Você já assistiu ou pelo menos ouviu falar neste desenho animado bem doidão, em que aparece uma versão mirim de toda a turma do Pernalonga. Steven Spielberg caprichou nesse desenho, que é irresistivelmente engraçado e gerou nos States uma onda de camisetas, chaveirinhos e outros cacarecos Tiny Toon. Um videogame não podia faltar. Mas quando é feito pela Konami, UAU!!! Não é só mais um game, é demais: a fidelidade do cartucho ao que rola no desenho é de babar.

Perninha é o herói de mais uma das muitas "brincadeiras" que sua turminha apronta: ele deve sair à procura de um presente para sua coleguinha Lilica, enfrentando desafios e obstáculos. A maior parte das armações é coisa do Plucky, um patinho malucão. A aventura começa na cidade de Acme, na Looniversity, onde os baixinhos da Warner Brothers estudam.

ITENS

100 delas valem 1 vida	Mantém o DASH cheio por aproximadamente 15 segundos de corrida
Vale um coração vazio	Mata todos os inimigos que estão na tela
Preenche todo life	Invencibilidade
Preenche um coração	Vida extra

Fase 1 - Looniversity

Nos corredores

[illegible] Perninha e sua aventura começa nos corredores da escola. Detone ratazanas, sapos e caranguejos que saem de armários e lixeiras. Para fazer a limpa, abuse de [illegible] e rasteiras. Passe agachado embaixo da escada para papar duas deliciosas [illegible] logo adiante.

[illegible] primeiro paredão que você terá de escalar [illegible]. Cuidado com um bloco de 16 toneladas, [illegible] pra achatar o herói-coelho

Para pegar a cenoura azul que está embaixo da estante, basta apertar o botão amarelo. Para terminar a tela, aperte o botão novamente

No final dessa fase, você vai encarar Roico-Rói, o Diabo da Tasmânia Júnior. Não bata no bicho: dê cabeçadas nas esteiras onde ele está, fazendo com que os rangos caiam na boca dele. Repita mais cinco vezes e ele vai tirar o maior ronco

No museu

A biblioteca do museu está toda no escuro, mas você vai notar no pedaço um cachorrão com uma lanterna. Se ele te vir, um abraço: o maldito ataca. Tente vencê-lo antes que ele te veja.

Antes de pegar o elevador, suba pela parede do lado direito e pegue uma cenoura azul e outra amarela

TINY TOON ADVENTURES / Konami			
Aventura	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Fase 2 - No Velho Oeste

Perninha foi parar no Velho Oeste. E o vilãozinho desta fase é Valentino Troca-Tapa. Pra começar, detone os coiotes-caubóis e, depois, você terá de encarar o desafio dos ratinhos mexicanos.

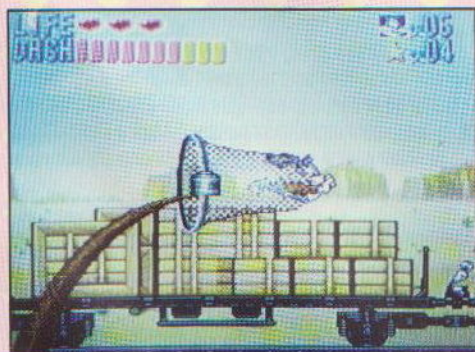
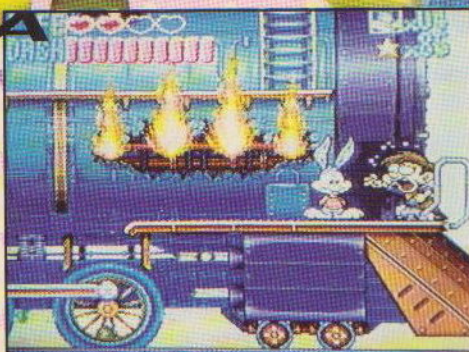
Para passar pelos ratinhos, você terá de pular corda com eles dez vezes seguidas, sem errar

No saloon

Continue debulhando os coiotes-caubóis e alguns cachorinhos bobões. Pegue a cenoura perto da escada bem rápido, senão o lustre cai na cabeça do Perninha.

No trem

Piuííí! Perninha foi parar numa locomotiva a mil por hora! Quando os cantos da tela vierem em sua direção, fuja! Senão, adeus vidinha.

E eis que pinta um engraçadinho com cartola e bengala. Cuidado! Detone-o logo e fique esperto com a bengalinha, que estica e transforma-se numa arma perigosa. No fim da jornada, você chega a outro vagão, onde está aquele mesmo cachorrão musculoso que você já havia arrasado na biblioteca da universidade. Porrada nele! Ah! E fique atento aos morrinhos inclinados ou verticais que surgem e escale-os em alta velocidade.

Na fase do trem, cuidado com a redinha do correio. Se ela pegar você, continue correndo dentro dela até que estoure. É a única forma de escapar da rede

O segundo chefe é esta locomotiva. Estoure as chaminés e desça a escadinha. Prepara-se para uma explosão antes de encontrar um coelhinho. Quando aparecer Valentino Troca-Tapa, suba num carrinho com ele e vá no maior pau, detonando os botões do joystick. Senão, o trem te pega

Fase 3 - Castelo assombrado

Esta fase rola num castelo macabro. Logo no começo, há uma placa de boas-vindas (welcome). Antes de seguir pela passagem da direita, escale a parede direita e ache duas cenouras. Para chegar à plataforma onde estão uma cenoura azul e outra amarela, use a catapulta, que fica logo abaixo, da seguinte maneira: da direita para a esquerda, pule na 1ª base e pule de novo na 3ª aproveitando seu impulso. Você cairá na plataforma, onde também existe uma vida escondida logo acima. Mais pra frente, você encontrará Lilica.

Nesta fase, pegue carona nos martelos e fique sabendo que o morcego-drácula é imortal. Não perca tempo com ele

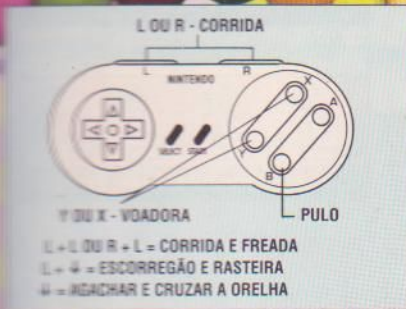
O chefão é um bicho dentuço e grandalhão. Para acabar com ele, desça o pé. Mas o importante mesmo é chutar os parafusos que ele joga em cima da cabine cor-de-rosa. E tome cuidado com o ataque de lâmpadas

Fase 4 - No estádio universitário

Agora, a turminha de Tiny Toon joga uma partidinha de futebol americano, o esporte mais idolotrado pela moçada dos States. Perninha é o quarterback (o armador do time) e seu objetivo nesta fase é fazê-lo conseguir um touchdown, lance mais ou menos parecido com o gol do nosso futebol. Só que ele tem de entrar com bola e tudo. São 4 chances e se desperdiçá-las você perde uma vida. Existem duas táticas: você tenta avançar correndo com a posse da bola, pulando ou se agachando dos adversários, ou então dá um bicão na bola, mandando-a pra frente para tentar um corpo a corpo perto da end zone adversária. Sugestão: se você possui um joystick com slow-motion, não se reprima e use-o.

No time de Perninha estão Frajuto, Plucky e Presuntinho. A melhor maneira de fazer o touchdown é correr sem parar e não passar a bola

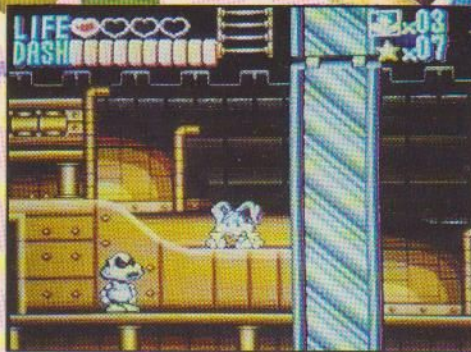
Fase 5 - No céu de Acmecity

Fase aérea, uma beleza de céu azul! Mas não há moleza neste estágio. Pra começar, fique em cima do pote grande para aparecer o balão com a cara do coiote Coió. Suba e, quando pintar o teco-teco do Presuntinho, pule nas bolhas que servem como apoio. O mais legal desta fase é a tela de pinball que aparece em pleno céu. Faça Perninha ficar pulando em cima das bolinhas coloridas e então surgirão os flippers. Mas este estágio termina de forma dramática: você tem de correr muito sobre colunas romanas, pois a tela cai e tenta te engolir rapidinho. Fique esperto e pegue um Gogo Dodo que está no meio do caminho.

uma vida sobrando em cima do balão azul ... Que tal pegar o coelhinho?

No dirigível, não deixe que os urubus derrubem você. Detone todos com voadoras

Fase 6 - Nos domínios de Plucky Vader

Ironia, pura ironia! O cenário nesta fase é totalmente inspirado no filme Guerra nas Estrelas. Logo de cara, note que há uma fechadura na entrada da nave: a chave fica alguns andares acima, indo pela esquerda. Pegue a chave e entre logo na nave, onde você vai utilizar uma passagem de luz.

Quando você chegar ao lugar onde existe uma gigantesca bola roxa, repare no botãozinho ao lado. Aperte-o: a bola sobe. Suba também. A bola ficará presa na parede de cima e você enxergará outro botãozinho. Aperte de novo. A bola vai descer. Desça também. Repita a operação até as paredes de cima e de baixo cederem totalmente. Surgirão duas passagens: na de cima, existem somente estrelas; na de baixo, o caminho para o fim do jogo. Em compensação, existem alguns blocos onde se lê "out". Fique longe: se você pisar neles, um enorme latão pra esmagar Perninha.

Suba a primeira escada acima da nave espacial e vire a direita: você encontrará uma cenoura azul e outra amarela

Fique esperto: quando surgirem escudos de ferro, fique na frente deles para se proteger dos tiros inimigos

Último chefe

Final monumental: Perninha enfrenta o travesso Plucky "disfarçado" de Plucky Vader. Ele está a fim de fritar o coelho. Pernas pra que te quero! Desvie da mira da pistola, que dá altos giros a mil por hora! E ataque, pulando sobre o pato-vilão. Detalhe: pule em cima da pistola quando ela estiver atirando para baixo e salte em cima de Plucky. Aí, ele toma um capote e a própria pistola acerta o malvado. Basta ficar repetindo esta operação.

Quando os raios de Plucky Vader vierem para cima de você, bata na pistola dando uma voadora

VOCÊ SÓ CONSEGUE PEGAR ESTRELAS QUANDO DERROTA OS INIMIGOS

FASES DE BÔNUS

Ao completar cada estágio, você tem direito a uma fase de bônus,para conseguir pontinhos e vidas extras.

Aperte o botão A para girar a roleta . E veja o que rola em cada uma das fases

FRAJUTO – Uma mistura do jogo de squash com queimada. Frajuto tem que acertar a bolinha de tênis em seus "amiguinhos".

LILICA – Um labirinto quadriculado, onde Lilica tem de tentar salvar seus amigos, que foram presos por Felícia. Se ela se der bem, ganhará uma vida. Se Felícia te pegar, a fase de bônus termina e você recebe os pontos. Mas se Róico Rói te pegar, um abraço: nem bônus, nem pontos.

PLUCKY – É um bingo. Plucky vai "cantando" o nome dos personagens. Você ganha uma vida para cada carreira de cinco carinhas que preencher na horizontal, vertical ou diagonal.

SWEETIE – É a gincana da balança. Você tem de escolher cinco dos personagens Tiny Toon. E enquanto você os coloca em ordem, o game também escolhe cinco personagens e os organiza. O seu primeiro Tiny é colocado na balança junto com o do computador. O que for mais pesado ganha. E assim vai até a quinta disputa. Se você vencer mais disputas, ganhará uma vida.

PRESUNTINHO – O porquinho tem 90 segundos para jogar todas as bolinhas vermelhas no buraco, ficando sobre as linhas azuis-escuras.

FLYING HERO

Neste game, o herói é um pombo-correio, e tem de salvar sua dona, uma bela garotinha que, pra variar, foi raptada. Você vai sobrevoar um universo cheio de detalhes malucos, que mais caberiam em histórias de contos de fadas, e pelo caminho, passará por florestas, trilhas, mares, cidades submarinas e templos. Para conseguir resgatar a mocinha, você deverá ter mira e agilidade, além de ficar atento a itens flutuantes que quebram um galhão. Para dar um final feliz a esta história e não gastar tantos Continues, senta, que lá vão as dicas.

Na floresta encantada

Você tem que detonar besouros, morcegos, macacos voadores (!) e colméias, que devem ser arrebentadas rapidamente para evitar um ataque fulminante de abelhas. No meio deste tiroteio ecológico, acumule itens. Mais à frente, existe um deserto.

Vai pintar uma bela garotinha na tela. Chumbo nela! Fique atirando no meio da bonitinha. Era uma vez o primeiro chefão...

No bosque

Aqui, você percorre uma trilha repleta de magos da pesada e ursões que atiram pedras. Para enfrentar o subchefe, bastar ficar atirando dos cantos da tela.

O chefão é um gato brutamontes. Para derrotá-lo, mande bala e fuja de sua mira

Sobre o mar

Arrase com barquinhos e aviões pilotados por macaquinhos. Quando aparecer um navio enorme, voe por cima dele e detone os canhões. O subchefe é um papagaio-pirata, que não é nenhum bicho de sete cabeças: basta tomar cuidado com o gancho e a espada deste inimigo.

Desvie das rajadas de fogo e tome cuidado com a risadinha dele, que manda projéteis em você

Numa cidade submarina

O cenário parece inspirado em Atlântida, a lendária cidade perdida.

Tome cuidado principalmente com os vulcões vivos (que viagem, meu!) e fique esperto contra um peixe espinhudo que expele pela boca uns filhotes pentelhinhos. Siga em frente e você vai encontrar uma estranha garotinha que gira quatro braços em cruz a uma velocidade crescente. Portanto, acabe logo com ela, bastando girar ao redor dela e ficar atirando. Após cruzar um navio naufragado, elimine uma bela, porém, perigosa sereia.

Detone o peixão redondo que solta espinhos e filhotes. Atire na testa dele

EMBAIXO D'ÁGUA, AS COBRINHAS VERMELHAS SÓ PODERÃO SER DESTRUÍDAS DEPOIS QUE VOCÊ DETONAR A GAROTA COM QUATRO BRAÇOS

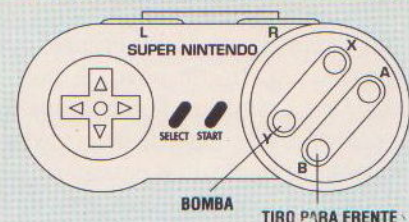
No templo

Nossa história continua e você enfrenta tanques de brinquedo, halterofilistas, camundongos-esqueletos e helicópteros. Aqui, três subchefes: uma panela gigante, uma nave oval que se divide em quatro e um enorme pato verde. O chefe é um robô gigante. Para vencer esta galera toda, atire muito e desvie rapidamente dos disparos dos inimigos.

Para acabar com a raça desse robô, não atire nele pela frente

ITENS

Os itens estão dentro dos balões. Estoure-os.

Item	Efeito
Bolo	3 deles aumentam o poder de seus disparos
Bolo grande	1 aumenta o poder de seus disparos ao máximo
Nuvem	dá tiros mais fortes, porém lentos
Bolinha branca	recarrega o tipo de tiro com que você inicia o jogo
Trovão	disparos fortes, mas de pouco alcance
Passarinho	míssil
Rosquinha	bomba

L + B – TIRO EM DIAGONAL PARA A ESQUERDA
R + B – TIRO EM DIAGONAL PARA A DIREITA
R + L + B – TIRO PARA TRÁS
SELECT – REGULA A VELOCIDADE DO POMBO (3 NÍVEIS)

JAKI CRUSH

Atenção, amantes de pinball: eis que pinta Jaki Crush, o primeiro game com bolinha e flippers para o Super NES. E a Naxat, a softhouse do jogo, caprichou pra valer. As telas têm um clima macabro, demoníaco, com detalhes orientais e um monte de criaturas e esqueletos. Aliás, é uma grande curtição ficar observando as nuances gráficas, principalmente as das fases de bônus. Pintam surpresas na tela que arrepiam qualquer um! Pinball é bom para relaxar. Portanto, desencane da neurose de matar chefes de fase de outros games e mande ver neste jogo.

Fase infernal

É a tela básica, onde começa o jogo e contém acessos para as fases de bônus. Esta fase contém três segmentos com flippers. No primeiro, destaca-se um enorme rosto demoníaco, que deve ser acertado até que fique [illegible]. Feito isso, o diabão engole a bola e transforma-se em três pininhos verdes que ficam ricocheteando sua bolinha. E isso engorda muitíssimo seu placar. Outra manha: para não perder bolas que possam cair nas canaletas externas da tela, acerte as tochinhas que estão ao lado dos morcegos deitados. Fazendo assim, vão pintar pininhos que fecham as terríveis canaletas. Ah! Preste atenção e note que, de vez em quando, saem uns bichinhos estranhos das paredes perto das cabeças dos dragões. Acerte-os e aparecerá uma casinha oriental que evita a fuga da bolinha entre os flippers.

Alto da tela

No segundo andar desta tela só há um flipper. Use-o para fazer a limpa nos quatro minotauros que circundam a luminária oriental. Aí, mande a bolinha para o terceiro segmento, no qual há dois flippers e debulhe os dois guardiães do topo da tela. Mande a bolinha no unicórnio e a tela vai ficar toda enfumaçada. Jogue a bola no diabão que fica no canto superior direito da tela, pois ele engole a bolinha e cospe duas. Neste instante, lá embaixo, pinta um demônio-caveira, branquinho para ser arrasado. No meio de toda essa confusão, aproveite para acumular pontos e chegar às telas de bônus.

Cenário perfeito pra um exorcista: chamas, dragões, demônios... Cruz credo!

JAKI CRUSH / Naxat			
Pinball		1 a 2 jogadores	
Cartucho japonês		8 Mega	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TELAS DE BÔNUS

Elas servem para você garantir pontos e bolas extras além de proporcionarem viagens visuais. É jogar e pirar. Veja onde acessá-las e como são.

Tela do rosto

Chegue nesta fase através do minotauro grandalhão da fase infernal

Detone o grupo de besourinhos e fique acertando os olhos desse rosto cibernético

Tela em chamas

O acesso para essa fase é idêntico ao da tela do rosto.

Uau! Fogo, chamas, labaredas e dragões. Só falta o cheiro de enxofre. Detone todas as labaredas

Tela azulada

O acesso a essa fase é feito pelo primeiro dragão da fase infernal. Os flippers são seguros por dois andróides.

Detone o grupo de bichinhos que aparece no meio da tela

KING OF RALLY / Meldac/Kaze			
Corrida	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

KING OF RALLY

Os ralhes internacionais são quase tão antigos quanto o próprio automóvel. E este game, lançado pela Meldac/Kaze, simula um rally chamado Paris-Moscou-Beijing. Beijing, para quem não sabe, é o nome da capital da China, que nós chamamos Pequim. Fique sabendo que se trata de uma longa corrida, com várias etapas e problemas. Vence quem completar o trajeto no menor tempo. O mais interessante neste game é que o jogador vê seu carro de todos os ângulos: pela frente, por trás e pelos lados. Antes de cada etapa, você deve equipar seu veículo. E pode escolher um dos quatro pilotos disponíveis, entre eles uma garota. Para obter um melhor rendimento nessa trip, escolha o câmbio manual, já que na versão automática gasta-se muito tempo entre a segunda e terceira marchas.

EQUIPAMENTOS

Antes de cada etapa da corrida, você tem que reequipar seu carro. Escolha os componentes adequados para cada trajeto: asfalto, neve, deserto ou trilha. Em todos os casos, use o volante branco, que é o melhor.

PNEUS

Tarmac - bom para asfalto
Gravel 1 - detona no deserto
Gravel 2 - pise fundo nas trilhas com ele
Snow - adequado para neve

MOTOR

DOHC-4 2.0 1 - é o motor mais leve e consome pouco, mas rende baixa velocidade
FLAT6SOHC 2.7 1 - é um motor mediano e convincente

V-8DOHC 3.4 L - motor pesado, que gasta muito, mas é o mais rápido

PITS

São pontos espalhados pelo rally, onde ficam fiscais que checam e cronometram seu desempenho durante a prova. As paradas nos pits são obrigatórias

CÂMBIO MANUAL	
X - 1ª marcha	Y - 2ª marcha
B - 3ª marcha	A - ré

Para ganhar tempo, não custa nada cortar caminho. Mas tome cuidado pra não bater na vegetação

STREET FIGHTER II — JOGANDO COM OS CHEFES

Na edição passada, divulgamos em primeira mão um código descolado para jogar com os chefes de Street Fighter 2, usando o Game Genie para Super NES. A notícia foi incluída na revista na última hora. Agora, com mais calma, vamos ver todos os efeitos que este código provoca no jogo. **O CÓDIGO É:** 10A4 - 0767 ✱ F0AE - 6D04

Atenção: para usar este código, você precisa ter um Game Genie para Super NES

Forçada de barra

Esta password não faz parte do livro de códigos oficial do Game Genie de Super NES. Ele foi divulgado pela revista americana Electronic Gaming Montlhy, e ninguém sabe ao certo quem o descobriu. O código realmente permite que se jogue com Bison, Sagat, Vega e Balrog, mas de uma forma totalmente artificial. Veja alguns efeitos colaterais que ele provoca:

*Quando aparecem na tela, os personagens estão com as cores totalmente adulteradas. Só depois de arremessados ao chão eles ficam um pouco mais parecidos com seu aspecto original.

*No segundo round, quase sempre os personagens aparecem deformados. É como se os corpos deles tivessem sido esquartejados e remontados, com as partes fora do lugar.

*Quando você tenta fazer golpes especiais com os chefes, quase sempre o jogo trava e você tem que resetar. No final, a gente fica limitado a dar os golpes simples, em que usa-se apenas um botão

VEGA

Vega surge na tela como o Homem Sombra. O único golpe especial que se pode dar com ele é a cambalhota: ↓, ↙, ← + chute forte

SAGAT

Saca só as cores com que os personagens pintam na tela. Com Sagat, contente-se em dar o Tiger Uppercut: →, ↓, ↙ + soco forte

BALROG

Ao jogar com Balrog, até o cenário fica diferente. Este personagem fica limitado aos movimentos simples: só dá socos

M.BISON

Dois golpes especiais já vêm prontos. Para a tesoura, use chute forte; para o parafuso com fogo, dê soco forte

Não queremos desanimar você, leitor, mas este último capítulo de Zelda 3 vai sugar o que resta de suas energias. Coragem!

MAP

COMPASS

RED MAIL

Ganon's tower

De todos os sete andares desta sinistra torre, o F1 é o mais desesperador. Na maior sala deste piso será preciso usar o medalhão Ether para que os ladrilhos invisíveis do chão revelem-se temporariamente. Olhe no mapa o traçado destes ladrilhos pra não apanhar demais.

Red mail

Ainda no piso F1 você encontra um bauzão com uma roupinha vermelha (red mail) dentro. Ela é fundamental para enfrentar o último chefe.

Chefes repetidos

No piso F4 você terá um reencontro com um chefe conhecido: a minhoca Lanmola. Já no piso F6, quem aparece para matar as saudades é a centopéia Moldorm. Enfrente ambos com a mesma estratégia usada da outra vez, mas com um detalhe: agora, eles aparecem com um irmão gêmeo para aumentar seu trabalho.

Agahin

É no piso F7 que está o palco da última luta da torre. Você vai ajustar contas com Agahin, um chefe já conhecido que aparece triplicado agora. É um combate pra pular miudinho. Rebata a magia dos Agahin de novo para eles, usando a espada. É bom entrar no ringue com um bom suprimento de energia.

Bomba vermelha

Depois de vencer Agahin, um morcego aparecerá e levará você para o topo da pirâmide de Dark World. Na hora em que ele lhe soltar, quebre o piso do topo da pirâmide. Mas atenção: não entre lá ainda. Vá para a loja de bombas, no lugar de Dark World que corresponde a sua casa (foto), e compre uma bomba vermelha por 100 rupees. A bomba ficará grudada no corpo de seu personagem. Se algum inimigo o tocar, será explosão na certa. Por isso, volte com cuidado até a pirâmide.

Fortalecimento das armas

Depois de pegar a bomba vermelha, você vai entrar por aquele buraco no topo da pirâmide, certo? Errado. Antes é preciso explodir uma rachadura do lado esquerdo do segundo piso da pirâmide. Deposite a bomba no local com o botão A e fique de longe. Entrando no local pela abertura feita pela bomba, uma fada perguntará que instrumentos você quer fortalecer. Escolha o arco e flecha e a espada. A fada fortalecerá estas armas para você.

Ganon

Com a roupa vermelha e suas armas fortalecidas, você pode finalmente subir no topo da pirâmide e enfrentar Ganon, o último chefe do jogo. No primeiro ataque do monstro, pegue a capa da invisibilidade e aproveite para descer espadadas no bicho. Em resposta, ele vai começar a destruir os ladrilhos no chão e apagar as luzes. E tudo isso, claro, com uma chuva de bombas, raios, magias, morcegos e outras delicadezas. Com a lâmpada (lamp) acenda as tochas da sala para que ele apareça. Enquanto as luzes estiverem acesas e o bicho azul, você poderá acertá-lo com a espada. Mas ele aparece num relance e você já tem que estar preparado com o arco e flecha. São necessários quatro tiros certeiros para despachar o cara. Se você conseguir, solte o joystick e curta o final.

Esperamos que depois desta série de matérias você consiga terminar The Legend of Zelda - A Link to the Past. Este é um dos jogos mais apreciados hoje nos Estados Unidos. Boa sorte!

SUPER DOUBLE DRAGON

Mais Continues - inicie o game normalmente, escolhendo a opção dois jogadores no modo A. Em seguida, deixe os dois personagens com apenas uma vida. Quando estas vidas acabarem e o jogo der Game Over, aperte Start ao mesmo tempo nos dois controles. Você verá que o número de Continues terá pulado para sete! Repita a operação sempre que precisar.

CONTRA 3

30 vidas - antes que você se anime, é bom avisar que a dica funciona para cartucho oficial japonês. Na tela de apresentação, faça a seqüência ↓, ↓, →, → e start. Iniciando o jogo, você verá que o número de vidas restantes no marcador aumentou para 30.

Seleção de fases - na tela de apresentação, faça a seqüência ↓, ←, ↓, ← e start.

WORLD OF ILLUSION STARRING Mickey & Donald

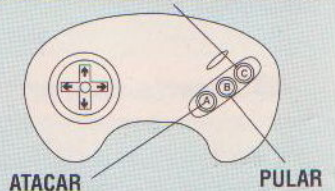
A terceira aventura de Mickey é a mais legal de todas já feitas para o Mega Drive. Nela, o astro de Walt Disney e seu amigo Pato Donald são transportados acidentalmente para o Mundo da Ilusão enquanto ensaiavam um número de mágica. A história repete vários elementos de Castle of Illusion, como o mundo dos doces, as teias de aranha, a floresta e biblioteca. Mas o lance mais interessante do jogo é que, dependendo da opção que você fizer, encontrará fases diferentes para desbravar. Apesar de fácil, World of Illusion é divertido e cheio de piadinhas. Vale a pena conferir.

Três em um

O game tem cinco estágios, divididos em várias fases. Algumas fases de cada mundo mudam de acordo com o personagem que você está usando: Mickey, Donald ou os dois juntos (no caso de serem dois jogadores). Esse é o lance mais legal de *World of Ilusion*: é um jogo com três versões num único cartucho. Agora, o barato mesmo é jogar em dupla, usando os dois personagens. Eles precisam ajudar-se um ao outro para subir em lugares altos, impulsionar gangorras, abaixar pilares e outras coisas.

Por causa de seu rabinho, Donald fica entalado nas passagens estreitas. Mickey tem que puxá-lo pela mão para que os dois prossigam a aventura

Quando a plataforma a ser alcançada for muito alta, um pode subir no ombro do outro e pular. Depois é só puxar o companheiro por uma corda

SEMPRE QUE FOR PRECISO AJUDAR O COMPANHEIRO, APERTE O BOTÃO C (O DE CORRIDA, EM NOSSA CONFIGURAÇÃO)

A ARMA DOS PERSONAGENS É A CAPA MÁGICA. SE OS INIMIGOS SÃO TOCADOS PELA CAPA, DESAPARECEM. SE SÃO TOCADOS PELAS FAISQUINHAS QUE ELA SOLTA, FICAM IMÓVEIS APENAS ALGUNS SEGUNDOS

ITENS

?	Contém itens
	Recarrega uma barrinha do medidor de energia
	Recarrega toda a energia
	Cada 52 valem uma vida
	Vida extra
	Elimina todos os inimigos da tela

1. Floresta Encantada

Era claro que não poderia faltar uma floresta encantada no jogo do Mickey. Na primeira fase, pule sobre as gangorras com pedras para jogá-las para cima. Em seguida a pedra cai e quem voa para cima é você.

Jogando em dupla, um dos personagens pula e joga o outro para cima. Aí é só puxar o outro pela corda

A segunda fase é a que sempre muda de acordo com o personagem usado. Se for Mickey, faça-o entrar nas flores fechadas e ele será atirado para cima. Pulando sobre as flores abertas, as pétalas que caem formarão plataformas. A fase 2 de Donald é mais fácil: ele usa folhas para apanhar itens no ar, mas pode ir direto ao final pelo chão.

Na segunda fase com os dois personagens, eles precisam pular um de cada vez (use ↓) para mover o carrinho pelo trilho

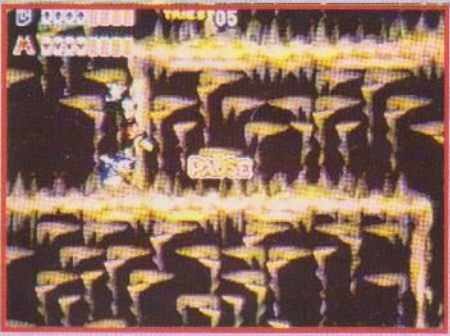
A presença de aranhas em jogos do Mickey é tradicional. Nesta terceira fase, cuidado para não cair pelos buracos no meio das teias. Repare nas aranhas com caras de tontas: elas tecem um fio que serve para você caminhar.

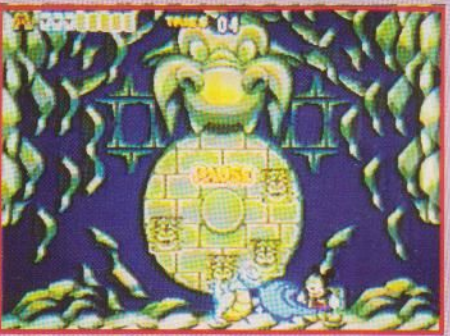
O chefe da floresta é esta aranhona. Ela é bico de lamber. Só não tente acertá-la quando ela mostrar a barriga, pois não adiantará

2. Passeio nas nuvens

Ao terminar o estágio da floresta, você ganha um novo poder mágico. Quando seu personagem disser Alakazam!, aperte qualquer botão e um tapete mágico aparecerá para levá-lo adiante.

Para movimentar o tapete, aperte o botão de pulo repetidamente

Na segunda fase com Mickey, será preciso atravessar uma incrível tempestade. Depois aparece uma caverna com aqueles tetos que esmagam e soltam pedras, e por fim uma longa travessia por plataformas cadentes. Para Donald, o trampo da segunda fase é mais maneiro: basta descer a correnteza de um rio a bordo de uma folha.

Com os dois personagens, um sobe no ombro do outro para alcançar a plataforma mais alta. Depois puxa o companheiro pela corda

Na terceira fase, você volta às nuvens, mas sem o tapete. As nuvens com caras deslocam-se um pouco quando se pisa nelas. As pequenas servem como plataformas fixas, mas cuidado com as médias: quando pisadas, elas estouram depois de algum tempo. Depois de passar por isso, você encontra o chefe.

Chefinho moleza: detone um por um os dragõezinhos que saem da roda. Só

3. Mundo submarino

Ao derrotar o chefe da fase anterior, você ganhará a mágica da bolha. Com ela, dá pra nadar folgadamente embaixo da água, com fôlego total. Explore bem: há paredes falsas e itens escondidos.

Estas bolhinhas não deixam você passar. Recue, espere a concha tampar as bolhas e siga sossegado

Para Mickey, a segunda fase começa na caverna submarina. Basta usar o comando especial para ele andar abaixado e não haverá problemas. Com Donald, a segunda fase tem que ser feita por cima d'água, pois ele entala nas passagens estreitas. Em dupla, Mickey puxa o pato pelos braços e os dois conseguem explorar o lugar juntos.

Depois de entrar na caverna e perceber que não dá para seguir em frente, saia e suba pelo primeiro vão que encontrar. Donald encontrará esta fase por cima d'água

Na terceira fase, você voltará para debaixo d'água, para um navio afundado. Cuidado com as rachaduras no chão, que viram enormes buracos. No final do barco está o chefe.

A barbatana do tubarão não machuca. E o bicho só pega pra valer quando passa com o corpo para fora. Fique ligado nos pulos que ele dá

WORLD OF ILLUSION - STARRING MICKEY & DONALD / Sega

Ação | 8 Mega | 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

4. Biblioteca

Esta biblioteca é cheia dos truques. Os grampeadores podem ser usados como trampolins. Pule na tampa do frasco de spray e use o jato que ele solta como ponte. Fique ligado também nos frascos com bolinhas de açúcar: eles levam às fases de bônus. A entrada para a fase exclusiva de Donald está na biblioteca, no livro que tem uma porta aberta. A fase exclusiva dos dois juntos também começa aqui, entrando-se por uma caixa de presente. A saída da biblioteca, nas três versões (Mickey, Donald e os dois) é pela caixa de biscoitos.

Somente jogando com Mickey e Donald juntos é possível entrar por uma caixa de presentes e explorar a belíssima fase do Natal

A fase exclusiva de Donald, que começa na biblioteca, é cheia de bichos malucos. Mas é fácil

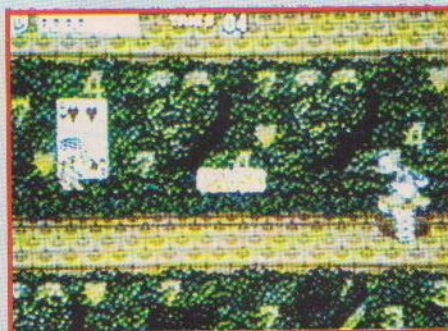
A segunda fase é a dos doces. Atenção com os homens de bolacha: são necessárias duas passadas de capa para eles desaparecerem. Jogando com Mickey, pule sobre a rolha da garrafa de champanhe e você vai voar para as estrelas; esta é a fase exclusiva dele. Quando aparecerem umas gelatinas, desça a tela nadando através delas até encontrar Madame Min, que é a chefe desta etapa.

Min é um alvo fácil. Você pode tentar acertar a bruxa enquanto ela voa. Ou, se preferir, quando pousa no chão

5. País das maravilhas

Ao passar para este estágio, você ganhará a mágica capaz de encantar os soldados de cartas – isso mesmo, aqueles de Alice no País das Maravilhas. Toda vez que seu personagem encontrar um deles, dirá o famoso Alakazam! e os soldados formarão pontes ou plataformas.

Que tal acumular umas vidas? Pule sobre o primeiro dado, volte um pouco atrás na fase e apanhe a vida extra. Repita o processo quantas vezes quiser

A segunda fase deste último estágio tem três versões completamente diferentes para cada opção. Jogando com Donald, você terá que escalar vários andares, seguindo a numeração das cartas. Na fase exclusiva de Mickey, que para variar é a mais difícil, você vai ter que fuçar: procurar passagens secretas, entrar em baús, arriscar sua pele. Na fase de dois jogadores, uma pegadinha: Mickey e Donald caem numa sala cheia de portas. Apenas uma levará ao final.

Os inimigos que Donald encontra nos andares são a chave para sair deles. Use a capa e veja o que acontece

Andar atrás desta cortina é perigoso. Pule no botão ao lado da primeira, acendendo a luz atrás do pano, e você verá seus inimigos

A localização da porta certa é aleatória – muda conforme o jogo. O problema é que as portas erradas levam você de volta às fases anteriores. Tem que encarar

Veja só quem manda no Mundo da Ilusão: João Bafo-de-Onça! O ponto vulnerável dele é a cara. Cuidado para não cair na água, hein!

WARREN

Ele vem do Havaí, o paraíso dos surfistas. Warren foi ridicularizado por ser covarde na infância. Mas ele decidiu que deveria usar seu enorme porte para amedrontar os outros. Parece que conseguiu... Seus melhores golpes são rodopio e corridinha, uma bela ombrada.

CORRIDINHA- derrube qualquer um. É manha: ←, →, A + B

RODOPIO- não dê sossego para seus adversários: A + B + C

O Mega pode ainda não ter o clássico Street Fighter 2 nem Fatal Fury. Mas acaba de ganhar um ótimo representante nos games de luta. Deadly Moves é idêntico a Power Moves, detonado na edição 25 de AÇÃO GAMES. Só que com um detalhe: a versão para Mega é mais rápida e precisa do que a versão para Super NES. Um arraso!

Um promissor lutador mora em uma pequena cidade do interior dos States. Seu maior sonho é se tornar o melhor lutador do planeta. Original, não? Mas o rapaz vai em frente: seu mestre diz que não tem mais nada para ensiná-lo e ele resolve ir à luta (literalmente). Roda o mundo para enfrentar os melhores lutadores e aprender novas técnicas com eles. Tudo para se tornar NUMBER ONE FIGHTER, o melhor do mundo.

JOE

É o mais importante de todos. Afinal, é com ele que você luta no torneio completo. Joe é o lutador da cidade do interior que sonha em ser o maioral. Rápido, suas habilidades vêm do caratê, aikidô e também do boxe, tailandês e normal. Seus principais golpes são magia e dragão.

DRAGÃO - é um golpe bonito e poderoso: →, A + B

MAGIA- lembranças de Street Fighter. Fogo neles: ←, →, A + B

GAOLUON

Lutador chinês, sua técnica vem de uma famosa escola do nordeste daquele país. Rápido como a luz, consegue dar golpes dignos de um ginasta. Seu mortal é da pesada, mas seu golpe realmente fatal é o bumerangue com facas. Demais!!!

BUMERANGUE COM FACAS- é uma apelação. Confira: →, A + B

MORTAL- será que ele vai para as Olimpíadas? Tente: ↑, A + B

JOE CONTRA O MUNDO

Você tem duas opções de jogo: Versus Mode e torneio completo. No Versus Mode você escolhe um dos lutadores e encara batalhas isoladas. Já durante o torneio completo, você só pode jogar com Joe. São vários confrontos até chegar ao chefão final, Ranker.

Deadly Moves serve para calar a matraca daqueles que acham o Super NES infinitamente superior ao Mega. Afinal, a versão para o console da Sega é melhor que a para o 16 bits da Nintendo. A verdade é uma só: quando o software é bem feito, o console mostra suas qualidades e o game fica bom.

Talvez seja apenas uma agressiva tática de marketing de desespero, porque as vendas do Mega despencaram em 92. Mas a Sega programou altos games para o final de 92 e começo de 93: Sonic 2, Streets of Rage 2, Terminator 2, Shadow of The Beast 2, este Deadly Moves e muitos outros. Não importa quem seja o vencedor da guerra Sega/Nintendo. Quem sai ganhando é sempre você, gamemaníaco sedento por novidades. 1993 promete ser um superano. Fique ligado em AÇÃO GAMES para saber as novidades em primeira mão.

REAYON

Apesar de ter nascido na China, Reayon se considera tailandesa. Sua técnica é basicamente a mesma de Gaoluon. Mas enquanto ele aprendeu as partes mais fortes, ela ficou com os golpes mais leves. Rápida pacas, seus principais golpes são chute alto e corrida com soco.

CORRIDA COM SOCO- este golpe não é nada feminino: ←, →, Y + B

CHUTE ALTO- é uma boa defesa e um ótimo ataque: ←, →, A + B

BUOH

Japonês, ele se diz representante vivo de uma dinastia de assassinos de guerra. Gente fina, finíssima. Enfim, além de técnicas marciais das mais variadas, Buoh é meio místico. Só assim dá para entender a sua estranha mágica e seu cabelo assassino.

CABELO ASSASSINO- viva os cabeludos. Saque só: → + A + B

MÁGICA- Buoh desaparece e ainda acerta o inimigo: ↓+ A + B

BARAKI

Este vem da África, onde era líder da tribo Opa Opa, além de membro de uma organização secreta chamada Junk. Sua técnica é uma mistura daquelas dos inimigos que derrotou. Principais golpes: magia e bolinha (a mesma de Blanka).

BOLINHA-simplesmente derruba qualquer um: ←, → + A + B

MAGIA- queime os miolos de seus adversários: → + A + B

VAGNAD

Siberiano, Vagnad ficou detido em um gélido campo de concentração como prisioneiro político. Sua arte veio da prisão: lá era preciso matar para não morrer. Ele foi um dos poucos sobreviventes. Jogue e entenda porquê. Principais golpes: enterrada dupla e socos múltiplos.

SOCOS MÚLTIPLOS- não dá nem para respirar: → + A + B

ENTERRADA DUPLA- quebre o pescoço de todos: ↓, A + B

NICK

O único lutador latino do game, Nick vem da Espanha. Seu passado não é glorioso: era membro de uma máfia de matadores pagos. Mais um gente fina. Sua habilidade é grande, principalmente com as pernas. Tem uma magia com três facas para dar inveja em qualquer um.

MAGIA COM 3 FACAS- assuste seus adversários: ←, → + A + B

GIRATÓRIA ESPECIAL- mais gingado impossível: ↓+ A + B

RANKER

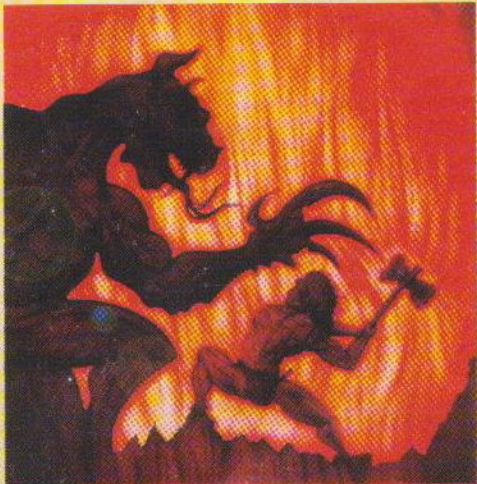
É o chefão final do game no torneio completo. Só Joe tem o direito de enfrentá-lo. Ranken é muito rápido, tem um supersoco e ainda solta uma magia destruidora. Preste atenção em seus golpes para aprender a derrotá-lo. Uma dica: use voadoras seguidas de magia. Boa sorte!!!

Descubra o momento certo para atacá-lo de surpresa. Não fique perto dele por nenhum motivo: ele joga seus adversários longe com um esforço mínimo. Ranker é seu maior desafio. Derrote-o e ganhe os louros de melhor lutador da face da terra

OS MELHORES GOLPES DESTE GAME SÃO OS MESMOS DA VERSÃO POWER MOVES PARA SNES. MAS DAMOS AQUI FOTOS DOS GOLPES QUE NÃO SAÍRAM NA EDIÇÃO 25. JUNTOS, ELES FORMAM UM PAINEL COMPLETO

PASSWORDS

Você pode usar a opção password. Basta detonar com Joe e conseguir a melhor combinação possível para chegar a Ranken. Elas são personalizadas. Ache a sua e mande ver.

O joystick é configurável. Todos os golpes desta matéria foram feitos com a configuração que recomendamos:

A continuação de uma das melhores adventures para videogame finalmente chegou ao Mega Drive. Depois de fazer a cabeça dos fanáticos por Amiga, Shadow of The Beast 2 *promete deixar todo megamaníaco louco de pedra. Bonito e difícil, é uma super-aventura. Um delírio do começo ao fim. Nota 10!!!*

Quem jogou a primeira versão de Shadow of The Beast *deve se lembrar da história. Zelek transformou um bravo guerreiro em besta. Quando percebe o que aconteceu, o guerreiro vai atrás de Zelek, para derrotá-lo e voltar ao seu estado normal.*

Mais uma de Zelek

O grande vilão não engoliu o desfecho da primeira aventura. Querendo vingança a todo custo, Zelek rapta a irmã do bravo guerreiro e a transforma em uma caveira. Você é o guerreiro e sua missão é ir atrás de Zelek para salvar sua querida irmã e desfazer o feitiço do vilão.

Assim, no papel, até que não parece difícil. Mas *Shadow of The Beast 2* tem um desafio pra lá de animal. São inúmeras pegadinhas, detalhes e inimigos cabeludos. Você precisa fazer tudo na ordem certa. Um só erro e você se perde. Fique sabendo como chegar a Zelek. Confira o roteiro completo, passo a passo, para desvendar o mistério de *Shadow of The Beast 2.* Divirta-se!!!

O game passo a passo

Você começa o game embaixo de uma árvore. Não caia na tentação de ir para a direita. Você está no meio da Floresta das Árvores, assim chamada porque umas árvores muito loucas jogam bombas para atingi-lo. Passe pela ponte, tomando cuidado com os tubarões.

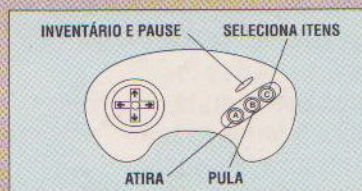
Logo em seguida você verá um urubu. Ele estará levando um homem embora. Acerte a ave para salvá-lo. Esse homem é o primeiro de uma série de amigos que você encontrará no game. Ele lhe dará uma informação muito útil: para cima ou para baixo; é a alavanca certa que você usará em seguida. Estas alavancas estão acima da gangorra. Suba pela corda, pule na plataforma da direita e use a chave para abrir a porta. Agora mova a alavanca certa, indicada pelo amigo: a de cima ou a de baixo.

Esse cara é importante. Ele lhe pede para salvar um amigo e avisa "Cuidado! Há várias armadilhas no meio do caminho"

Logo depois, desça e entre na primeira plataforma da esquerda. Não deixe o urubu passar: ele quer cortar a corda e impedir a sua passagem. Um outro urubu surgirá. Acabe com ele para ganhar uma chave.

Esta é uma das várias chaves que você ganhará durante o jogo. Guarde-a com carinho. Ela será muito útil

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

SHADOW OF THE BEAST 2 / Eletronic Arts			
Aventura	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Depois de pegar a chave, você cairá em uma gangorra. Suba na corda da esquerda e pule na plataforma da direita. Lá, você verá uma porta. Use a chave para abri-la.

São duas alavancas. Uma faz com que o chão caia e você vire história. A outra, a certa, libera a sua passagem para a plataforma de cima. Não se desespere: apenas siga a orientação que seu primeiro amigo deu (veja a primeira foto)

Suba e vá com tudo para a direita. Você encontrará uma chave em cima da mesa. Pegue-a e suba no primeiro candelabro para alcançar a parte superior da tela. Surpresa: um belo baú, com moedas e energia.

Volte até a primeira corrente depois do elevador e desça. Você verá um morcego e uma fera enjaulada. Pule e use a chave para soltar a fera e assustar o morcego. Com isso, você terá tempo para, usando a bola de ferro, acertar a alavanca de baixo que fica no lado direito e subir.

A operação deve ser rápida e precisa. Senão, o morcego abre a jaula, mexe na alavanca de cima, sai voando e você é devorado pela fera. Ela é indestrutível...

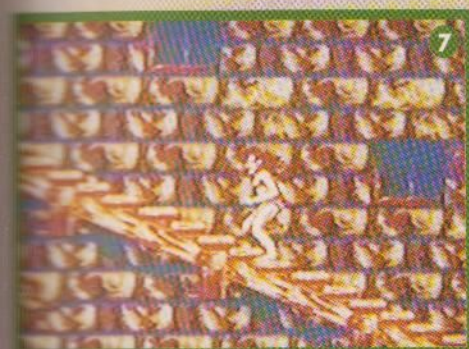
Uma vez lá em cima, vá para a esquerda e desça para voltar às duas alavancas iniciais. Ande para a esquerda, desça na corda e vá novamente para a esquerda. Surpresa: surge uma ponte.

Mexa nas alavancas do canto esquerdo para pegar a pedra grande e levá-la para o outro lado. Solte a pedra de uma vez: só sobrará uma pedrinha. Agora você já pode voltar. Sem a ponte, a pedrinha cairia na água.

Conduza a pedrinha até o lado esquerdo da gangorra. Suba na corda e pule na gangorra. O peso da pedra fará você subir até a primeira gaiola

Suba na outra gaiola, a da direita, que o levará para cima. Ao chegar à plataforma, detone o dragão Ishram, que quer beber seu sangue. Depois, arrebente o saco para finalmente achar a pessoa que você procurava.

Mais um amigo. Ele avisa que seu mestre tem informações valiosas. E mais: que ele fica no leste, ou seja à direita. O amigo até fala em uma recompensa para você

Volte até a primeira corda, desça e vá para a esquerda pegar um baú com moedas e life. Logo depois você verá uma casa. Não entre. Siga direto para achar outro baú de moedas. Volte e entre na casa.

Vá para a esquerda, suba a escada e pegue uma garrafinha. Ela será muito útil, mas muito mesmo

Saia da casa e volte até a primeira corda. Não suba. Vá para a direita. Você verá um buraco. Desça para encontrar o mestre do segundo amigo. Ele pedirá para você entrar. Lá dentro você achará uma corda. Não suba. Passe pela corda para achar mais um baú com moedas e life. O mestre fica lá em cima.

Ele tem sábias palavras para você: "Pegue o pergaminho e leve-o para o velho. Você pode usar o anel para fazer uma arma para destruir Zelek. Pegue o pergaminho

Daí, volte até a primeira corda e suba, voltando até o começo do game, para a mesma árvore do início. Vá para a direita. Um canibal o receberá. Ele diz que você não pode entrar na floresta, senão ele e sua tribo de canibais famintos o atacarão. Não ligue para suas ameaças. Entre na floresta e enfrente a tribo toda. Acabe com eles e continue indo para a direita.

Você encontrará duas plataformas e uma corda. Suba a plataforma e vá até o alto. Lá, você achará um bicho que parece um diabo. Acabe com ele para ganhar um machado. Destrua o baú para ganhar moedas. Volte pelo mesmo caminho e você encontrará um chão falso.

Pule várias vezes até o chão falso sumir. Você entrará na Caverna de Cristal. Vá para a esquerda para achar uma garrafa de energia e, depois, um baú com moedas. Você verá um guarda. Selecione o machado pela primeira e única vez no jogo e corra atrás do guarda. Ele irá atravessar a ponte. Continue atrás dele. Uma parede cairá. Atire o machado nele sem parar.

O machado é a única arma que passa por esta parede. Acabe com o primeiro guarda e também com o segundo, senão ele acionará uma manivela para destruir a ponte. E você cairá... para sempre

Destrua a parede com a bola de ferro. Suba no primeiro candelabro e vá para a esquerda. Suba no segundo candelabro. Você verá uma alavanca com o nome Spikes. Mexa na alavanca da direita para congelar o tempo e vá com tudo para a esquerda. Acerte a alavanca do canto da tela e volte correndo para se livrar dos espinhos.

Desça, mas não suba no primeiro candelabro. Desça mais um pouco para achar mais um candelabro. Você verá vários guardas dormindo. Desça, acabe com eles e vá para a direita. Pegue a chave em cima da mesa e volte para a esquerda. Detone mais alguns guardas. Surpresa: você será preso. Não se desespere. É apenas uma tática.

O carcereiro lhe diz que você será executado, a menos que consiga fugir. Não tente destruir a porta, pois o guarda dará choques no chão que matarão o prisioneiro que está no canto esquerdo da tela. E você vai precisar dele...

Sabe aquela garrafinha que você pegou na casa? Ofereça-a ao guarda: basta selecioná-la (Start e C) e apertar A para oferecê-la. Quanta gentileza! O guarda aceita...

O carcereiro fica bêbado e deixa você destruir a porta e escapar. Suba depressa no candelabro e vá até o fim. Lá em cima, pule para a esquerda e detone o cara. Um detalhe: foi aquela alavanca que você moveu que acionou o candelabro.

Volte para baixo e acabe com o guarda. Ele ainda dorme, mas liberará uma chave. Pegue-a, suba no candelabro e desça na primeira plataforma da esquerda. Use a chave para libertar outro prisioneiro. Este preso diz que o anel que você está procurando está lá em cima. Vá para a esquerda, mate os dois guardas e pegue o anel.

Esse anel é fundamental para acabar com Zelek

Volte para a direita. Use a chave para abrir a porta e passe correndo sem parar. Não desgrude dos dois prisioneiros. Eles serão a sua salvação. Só dois espinhos estão ativos. Os prisioneiros funcionarão como cobaias para protegê-lo.

Nada como um escudo amigo. Os ex-prisioneiros viraram novos mortos. Mas tudo bem. Pelo menos você está vivo

Volte para o início da fase. Suba na mesma plataforma onde estava o bicho-diabo. Perto da ponte, suba na corda, depois na plataforma do meio e por fim na de cima, à direita. Estoure a gosma verde para achar mais um baú: moedas e energia.

Dirija-se para a corda depois das plataformas, desça até a cachoeira e vá para a direita. Cuidado com a água! Acabe com o enorme bicho branco e uma corda aparecerá. Pule na corda para subir, vá para a direita para achar mais uma corda. Desça e pule para a direita. Você chegará a uma ponte meio esquisita.

Atraia o monstro para o meio da ponte. Ele vai cair. Pule o buraco e vá para a direita para achar o velho

O velho sábio diz que para achar Zelek você precisa cruzar o mar do leste; o chifre o ajudará, mas ele está perdido no rio de baixo. Não saia correndo. Pause o game, selecione o anel e dê ao velho. Ele fica muito grato. Daí, ofereça o pergaminho. Vale a pena!

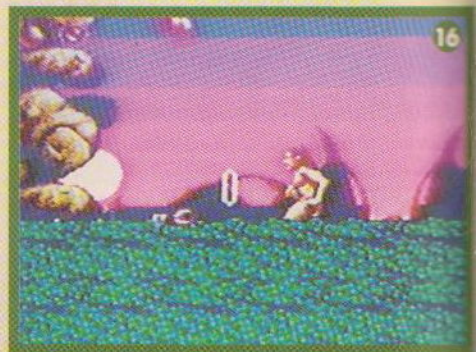
O velho retribuirá com uma magia para você poder acabar com Zelek. Pegue a magia e volte para a ponte com o buraco

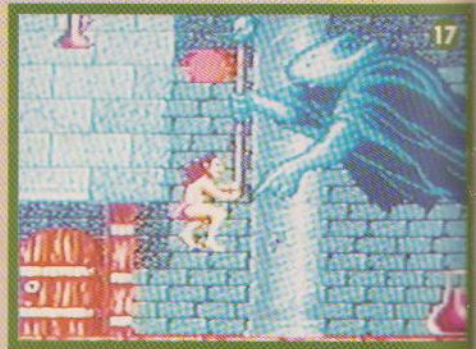
Caia no buraco para chegar ao rio. Vá para a direita e caia no primeiro buraco. No canto esquerdo, uma boa surpresa: life. Continue para a direita. Você achará uma corda. Pule na corda e logo após para a direita.

O trampo valeu a pena: o chifre aparecerá bem na sua frente. Pegue-o e volte. Desça na corda e pule para a direita

Um monstro-caracol lhe dirá: "Se você quiser voltar, terá de gastar 16 moedas". Aperte A para aceitar. Como num passe de mágica, você voltará ao velho. Passe por ele e continue indo para a direita. Depois de matar os dois grandalhões meio idiotas, caia no mar de lama. Não vá para direita. Siga para a esquerda, passando por debaixo das pedras. Você achará mais uma chave.

Corra para a direita para chegar ao mar do leste. No extremo esquerdo, problemas. Não dá para pular nem para andar. O quê fazer? Pegue o chifre e coloque-o em prática. Um dinossauro aparecerá e o levará para o outro lado.

Continue indo para a direita para chegar ao castelo de Zelek. Pendure-se no primeiro candelabro, pule na escada e siga à direita.

A última chave será usada para abrir a porta. Recompensa: duas belas garrafinhas de life para você enfrentar Zelek numa boa

Volte para a parte de baixo e selecione a magia. O último desafio desta superadventure estará a sua espera. Zelek em pessoa. Boa sorte!

Ele é perigoso, mas nem tanto. Fique bem longe de seu cajado de fogo e acerte Zelek com a magia. Sua irmã está salva. A paz volta a reinar. THE END

TEAM USA BASKETBALL

Ganhar sem jogar - se você fissurou neste game animal, que apresentamos em nossa edição nº 22, tente estas passwords de arrepiar. Você vai direto para a entrega das medalhas.

Contra a Itália - VOT6RBB
Contra a Holanda - #WT7RDC.
Contra a Lituânia - FMT7RCO
Contra todos (só funciona no modo Tournament, é claro)- V#T6RBK

ARCUS ODISSEY

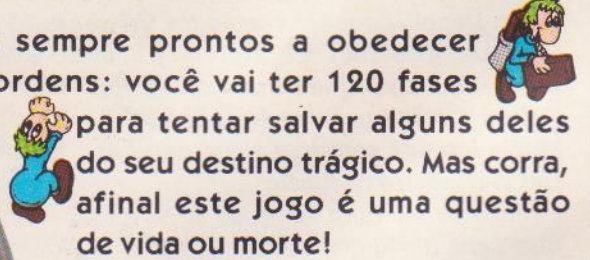
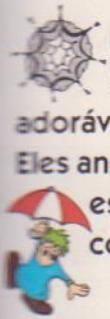
Qualquer fase - anote estas passwords espertas. Mas elas só funcionam em cartucho japonês.

Fase 1- K4UME2USAA
Fase 2- K4UME2UIJS
Fase 3- K4UME2UUOS
Fase 4- K4UME2UZTX
Fase 5- K4UME2UWMU
Fase 6- K4UME2USFR
Fase 7- K4UME2UX4W
Fase 8- K4UME2USPH

EARNEST EVANS

Chefes de fase - digite esta seqüência para vencer qualquer chefe do game: ↑, A, ↓, B, ←, A, →, B, Start. Só testamos em cartucho japonês.

SALVE-SE QUEM PUDER!

Chegou o cartucho dos Lemmings para Master System, com as criaturas mais adoráveis e curiosas que você já viu. Eles andam sempre em frente até se esborracharem, afogarem ou coisa pior. Mas os Lemmings estão sempre prontos a obedecer suas ordens: você vai ter 120 fases para tentar salvar alguns deles do seu destino trágico. Mas corra, afinal este jogo é uma questão de vida ou morte!

PANIC RESTAURANT / Taito			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

As comidas voltaram-se contra o cozinheiro. Ohdove é um mestre-cuca sacana: ele simplesmente invadiu o seu restaurante e levou os alimentos à loucura. Você é um cozinheiro desesperado que deve correr atrás das comidas para recuperar o seu restaurante.

Elas enlouqueceram! As comidas ganharam vida própria e estão contra você. Além de passar por lugares muito esquisitos, você precisa acabar com cebolas, cenouras, pizzas, pudins e outras pirações. Panic Restaurant *faz lembrar um pouco o velhinho* Burgertime *para Intelevision, onde um mestre-cuca precisava fazer sanduíches e se livrar de pepinos, ovos e outras comidinhas.*

Diversão gastronômica

O enredo é bastante criativo e a diversão garantida. A cenoura é um caso a parte: trata-se de uma cenoura muito feminina, com maquiagem e tudo o mais. Ela tenta seduzi-lo apenas para tentar acabar com você. Muito bem-sacado!!!

Panic Restaurant é um ótimo lançamento para Nintendinho: ousado e "normal" na medida certa. O desafio é crescente. No começo parece fácil demais. Mas a coisa engrossa a partir da terceira fase. Até o som é legal. Esse game da Taito foi uma enorme bola dentro.

RECARREGADORES DE ENERGIA	
PIRULITO	BOMBOM
Completa seu life e ainda dá mais um coração de life	Enche um coração de life

ARMAS

Você começa com uma frigideira normal. Confira as principais armas que você pode conquistar no game:

GARFO	funciona como um pula-pula e acaba com tudo que fica embaixo de você
FRIGIDEIRA MALUCA	fica girando e detona tudo

Essa frigideira é mesmo maluca. Você começa a rodar e a varrer tudo da tela

Os piratas começaram a apelar pra valer. Depois daquela versão da Yoko Soft para Street Fighter 2 *para Nintendinho, eis que surge este* Mario Fighter 3. *Não é um erro de digitação: é Mario lutando com Ryu e companhia. Um verdadeiro absurdo.*

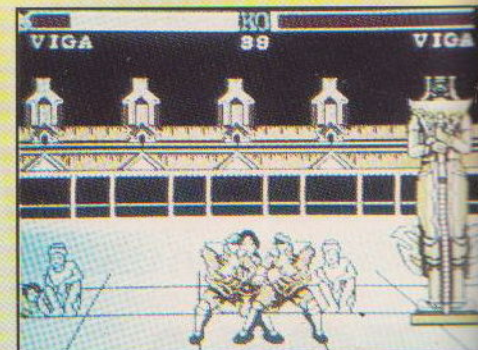
Para se ter uma idéia do nível da pirataria, basta dizer que o cartucho é verde limão e NINGUÉM assina o game. Também pudera. Se a Nintendo já implica com algumas coisas legais, dá pra imaginar o que ela seria capaz de fazer com alguém que não apenas pirateou Street Fighter 2 *mas também colocou o maior símbolo da gigante japonesa para lutar com a moçada da Capcom. Mario é quase sinônimo de videogame. A Nintendo deve estar fervendo de raiva...*

Bison Vs. Bison

Apesar de todas essas sacanagens, *Mario Fighter 3* inova um pouco o famoso arcade: além de poder jogar com o chefe (Bison, que aqui recebe o nome de Viga), você pode encarar Bison com o próprio Bison. Ou seja: dá pra jogar com dois personagens iguais (o famoso character vs. character de *SF 2*).

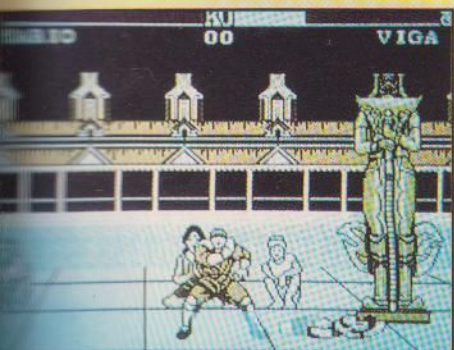
Os gráficos são pouco detalhados e têm péssima definição, a música é horrível e a resposta aos controles é bem lenta. Em suma, o game é um fiasco. Mas funciona como curiosidade para Street Fighter maníacos. Mario é a grande decepção: uma negação em todos os sentidos. Mas calma, porque não é o verdadeiro Mario da Nintendo. *Mario Fighter 3* comprova que a pirataria já foi longe demais. Ou alguém acha bom levar gato por lebre? Seja esperto e jogue apenas games oficiais, OK? vale mais a pena.

MARIO FIGHTER 3			
Luta			Pirata sem vergonha
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

OS GOLPES SÃO VARIADOS. MAS A RESPOSTA É TÃO RUIM QUE FAZ COM QUE ELES NÃO SAIAM FACILMENTE. COISAS DA PIRATARIA...

Mate a vontade de jogar Bison contra Bison e tente se contentar com Viga vs. Viga. Mas prepare-se para a decepção...

...chefe é uma mistura de panela com baleia. ...? Não, quase nada. Apenas desvie e acerte-a ... vezes

... da segunda fase é um microondas com ... revoltados. Desvie dos galináceos e acer-...

... Mario não passa de um projeto do verdadeiro. ... pouco habilidoso e fracote, Mario é um fracasso

... de Mario Fighter 3 são o fim do mundo: dá ... a cada cinco segundos. Uma tremenda ...!!!

Contra FORCE

Debulhamos pra você as duas fases finais de Contra Force, o último game desta saga da Konami, no qual você precisa livrar Neo City da organização criminosa D.N.M.E. Como nas três primeiras fases, que esmiuçamos na edição passada, você só precisa usar um pouco a cabeça na escolha dos personagens e armas. E pode trocar de agente a qualquer momento (basta apertar Select e Direcional ↑ e ↓). Boa sorte!

FASE 4 - AVIÕES

Seus personagens caminharão sobre as asas de vários aviões, numa exibição de dar inveja aos melhores dublês. Além da grande quantidade de mísseis inimigos, existe a constante ameaça do vento.

Quando chegar à ponta da asa de um avião, espere um pouquinho e outra aparecerá logo logo pra você continuar

O ponto vulnerável do chefe são suas pernas. Ele dá trabalho, mas basta ser persistente

FASE 5 - PERSEGUIÇÃO FINAL

O chefe da organização criminosa aparece logo no começo e faz a maior fusquinha pra você. Vá com cautela atrás dele, pois as armadilhas serão muitas. Evite atirar contra as escadas, pois elas desabam.

Não deixe o chefão fugir no helicóptero. Ignore os tiros do pássaro de metal e concentre suas forças no chefe. Depois dessa, será o fim da D.N.M.E

OUTRUN EUROPA

OUTRUN EUROPA U.S. Gold / Tec Toy			
Corrida			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Imagine um game que mistura Road Rash, Micro Machines e Chase H.Q. *Imaginou? Pois é,* Outrun Europa *mistura estes três games: tem as motos de* Road Rash, *as lanchas (na verdade jet skis) de* Micro Machines *e os carros tipo persegui-ção de* Chase H.Q. *Dessa verdadeira salada, surgiu uma game com estilo próprio e acima da média para Master. Com direito a várias sacanagens, tipo jogar motoqueiros e carros para fora da pista.*

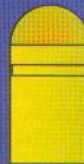
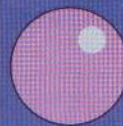
Em Outrun Europa, *você sai da Inglaterra com o objetivo de percorrer o velho continente europeu atrás de crimininosos. Mas, ao mesmo tempo, você precisa fugir da polícia. Afinal, eles pensam que você pode ser um ladrão como os outros. Portanto, nada de ficar marcando atrás dos carros de polícia: é Game Over na certa...*

Velocidade na terra e na água

O ponto positivo do game é a sua variedade. Por ter motos, jet skis e carros, *Outrun Europa* não chega a cansar. As manhas de cada modalidade são diferentes. A única coisa comum a todas é a velocidade. Tudo dever ser feito a mil por hora. Senão o seu tempo acaba e você dança. Corra contra o relógio!!!

Com gráficos diversificados e surpreendentemente nítidos, música cativante e diversão instantânea, *Outrun Europa* deve agradar. Para melhorar, a dificuldade não é das maiores. Ou seja: basta treinar uns quinze minutos para sair jogando. A todo vapor. Acelere!!!

A sua missão aparece no início de cada fase. Veja no canto superior direito em que país você está e para qual está indo. Confira no mapa o seu percurso total

ITENS — SEUS ITENS SÃO LIMITADOS E ACABAM RAPIDINHO. CONFIRA COMO AUMENTAR O SEU ESTOQUE:

TURBO	MUNIÇÃO	ESCUDO

Moto

Entre no espírito de *Road Rash*, guiando uma moto em alta velocidade e trapaceando bastante. Acerte os veículos inimigos de lado, pois pela frente você sai perdendo. Use o turbo para fugir da polícia e não perca tempo com manobras inúteis: seu tempo é limitado.

↑ ACELERA	1– ACERTA INIMIGO
↓ BRECA	2 – ACIONA O TURBO

A tela diz tudo. O tempo que falta e os níveis de escudo (shield), turbo e munição (ammo). Você pode acumulá-los. Mas só use quando precisar de verdade

Jet Ski

A sua missão é cruzar o mar para chegar até uma balsa. Mas não será fácil: além de lanchas e jet skis inimigos, há vários obstáculos e helicópteros louquinhos para acertá-lo. Preocupe-se com os helicópteros, pois eles podem acabar com a festa.

Aperte 1 e segure para acertar o helicóptero. Se a sua munição estiver baixa, limite-se a fugir dos seus tiros

↑ ACELERA	1 – ATIRA
↓ BRECA	2 – ACIONA TURBO

Carro

O esquema é basicamente o mesmo das motos. A única diferença é o caminho. Há várias pegadinhas para você pegar o caminho errado. A conseqüência é fatal: você perde muito tempo e ganha um sonoro Game Over por falta de tempo. Fique de olho nas setas indicativas!!!

O seu Porsche é possante, mas o carro sozinho não pode fazer nada. Fique craque nas curvas para não perder velocidade ou beijar um poste

OS COMANDOS SÃO OS MESMOS DA FASE DA MOTO

IMITAÇÕES EXISTEM

PRO

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo
- Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- Design anatômico
- Manchè do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

PRO
AUTO FIRE INDICATOR
TRIGGER

Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

*SP: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Coml. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda • Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio • Cell Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica • Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca*

FALCON 3.0

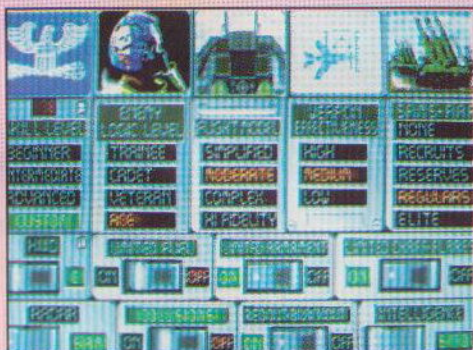
FALCON 3.0 / Sphere			
Simulador			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Muita gente pode não se sentir atraída pelos simuladores de vôo por causa do visual. Normalmente, os cenários são pobres e meio chapados. Mas isso é coisa do passado. **Falcon 3.0** ***é um simulador com cenários em relevo. As montanhas, rios, vales e demais elementos foram muito bem desenhados, tornando o realismo deste jogo ainda maior. Junto com*** **Aces of Pacific 2, Falcon 3.0** ***foi considerado, no exterior, um dos melhores games do gênero em 1992.***

Enfim um simulador com cenários de video-game e muito realismo nas paisagens

Cordeiro ou touro

São três as opções de jogo. Na Instant Action, indicada para iniciantes, você já começa pilotando seu F-16 em pleno ar e com munição ilimitada. O objetivo é derrubar o maior número possível de inimigos. Na Red Flag, para quem já tem alguma experiência, cumpre-se uma missão com objetivo e alvos pré-definidos. Finalmente, existe a opção Commit, onde se realiza uma verdadeira campanha. Nela, você comanda desde a preparação do plano de vôo até a sua execução, que inclui outros aviões sob sua liderança. Como em todo bom simulador, *Falcon 3.0* tem um painel de configuração em que você pode definir o grau de "inteligência" de seus inimigos, a dirigibilidade do avião, precisão de armas etc. É claro que, nas opções mais fáceis, o F-16 fica manso como um cordeiro, estável e simples de manobrar. Mas conforme você complica o jogo seu avião transforma-se num touro bravo.

TEATROS DE OPERAÇÕES
ISRAEL, KWAIT E PANAMÁ

Saca só a complexidade deste painel. É dele que você acessa todas as opções do jogo

Exemplo de um plano de ação para o modo Commit (ou campanha). Sentiu o drama?

Cuidado com o altímetro

A presença do relevo nos cenários do jogo não é apenas decorativa. É mais uma pegadinha para quem voa com a cabeça nas nuvens. Lembre-se que a marcação do altímetro da aeronave usa o nível do mar como referência. Pode acontecer de você achar que está voando alto e, de repente, BUM! no topo de uma montanha.

Instinto de piloto

O radar é um bom exemplo do grau de realismo deste jogo. Ele apenas indica a presença de alvos na tela. Você tem que identificar se o alvo é aliado ou inimigo, usando a visão externa. Mas não entre em pânico: o jogo fornece uma espécie de catálogo, com todos os equipamentos aliados e inimigos, para facilitar o reconhecimento.

Acione a visão externa do avião para identificar os objetos que aparecem em seu radar

COM USO DE LINK ENTRE COMPUTADORES, O JOGO SUPORTA O AUMENTO DO NÚMERO DE PARTICIPANTES. OS JOGADORES PODEM SER ALIADOS OU INIMIGOS, TORNANDO A BATALHA AINDA MAIS EMOCIONANTE!

SE NO MEIO DE UM COMBATE VOCÊ SE PERDER, APELE PARA A TECLA 8. ELA ACIONA A VISÃO EXTERNA A PARTIR DO COCKPIT, MOSTRANDO ONDE ESTÁ O AVIÃO MAIS PRÓXIMO

ráficos e sons

lém dos cenários, outro destaque na arte gráfica do jogo vai para as cenas dos menus, com imagens digitalizadas e seqüências de animação que dão um certo ar cinematográfico. A trilha sonora é estilo marcha militar, mas o ponto alto são os efeitos: explosões, barulho de jatos passando por perto, apitos, sirenes e vozes. Enfim, tudo que possa auxiliar o jogador a captar informações sem desgrudar os olhos do inimigo.

mpliação

Quem curtir *Falcon 3.0* pode adicionar mais alguns recursos extras. Eles estão disponíveis no pacote *Operation: Fighting Tiger*, um software feito para ser acrescentado ao jogo principal que contém mais três teatros de operações e o avião FSX, uma versão modificada do F- que está em desenvolvimento.

FICHA TÉCNICA DO F-16

Este é o único avião que você pilotará no jogo. É bom que você o conheça nos mínimos detalhes

FABRICAÇÃO:	Estados Unidos
FUNÇÕES:	caça, apoio cerrado, ataque e reconhecimento tático
DESEMPENHO:	atinge velocidade máxima superior a Mach 2 (2.124 Km/h), altitude de 15.250 metros e é capaz de voar até 3.885 Km sem reabastecer
ARMAMENTOS:	canhão Vulcan M61A1, de 200 mm, com 500 cartuchos, mais mísseis ar-ar e ar-terra. O F-16 pode carregar quase 10 toneladas de armamentos

PC

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT386, 25 MHz, monitor VGA e placas de som Adlib, SoundBlaster ou Roland. É necessário usar o DOS 5.0

Personagem familiar dos fãs do PC Engine, Bonk é um garoto da Pré-História tipo Ban-Ban dos Flintstones: invocado e muito forte. A primeira aventura dele para o Game Boy está muito bem-feita, com gráficos e sons acima da média. A missão é atravessar a Terra dos Dinossauros em seis estágios repletos de perigos – tudo para resgatar Moon Princess, a Princesa da Lua, raptada por King Droll.

FASE 6
Aqui você terá que enfrentar todos os chefes de novo. Só depois aparece King Droll

FASE 2
O cabeça-dura atravessa uma perigosa cachoeira, pulando de uma plataforma para outra

FASE 1
A aventura começa na praia da ilha dos dinossauros. A fase é bem linear e tem poucas surpresas

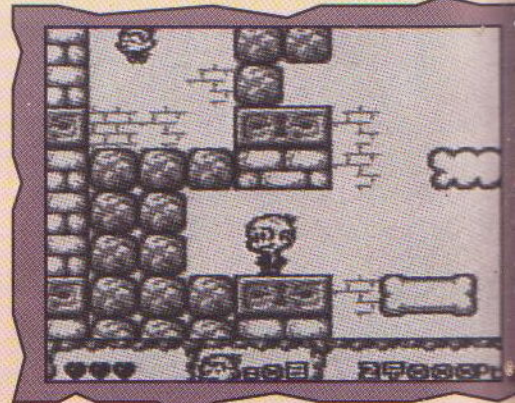
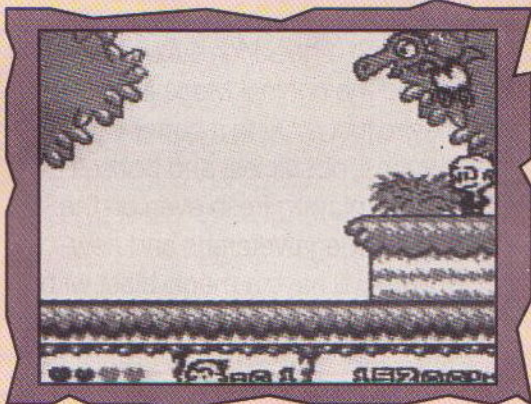
FASE 5
Bonk terá que es calar as muralhas do castelo de Drol usando sua pode rosa dentadura

FASE 4
Nesta fase monta nhosa, o maior in cômodo são os ca chorros. Pule nele e saia correndo par escapar da mordid

FASE 3
É uma fase aquáti ca. Procure sempre explorar a superfí cie – pode haver itens lá em cima

Cabeçadas e dentadas

Os métodos de Bonk para enfrentar seus inimigos e obstáculos são muito radicais. Ele tem uma cabeça tão dura que é capaz de derrubar qualquer coisa na sua frente – incluindo blocos de rocha. Para subir paredes, Bonk as agarra com poderosas dentadas. E como se não bastasse tanta braveza, espere até ele comer os apetitosos pedaços de carne que estão espalhados pelo jogo. O cara fica completamente aloprado e sai dando cabeçadas ainda mais fortes.

Na terceira tela do primeiro estágio, suba as plataformas. Você vai encontrar a primeira florzinha

Na segunda tela do estágio 5, fique ligado nos blocos lado esquerdo. Você pode quebrá-los e encontrar ite escondidos

Suba na plataforma do ninho e ataque o chefe da fase 2 com um mergulho de cabeça. Em seguida, no chão, ataque novamente. Repita a operação até despachá-lo

BATMAN

Teste de som – para sacar as músicas deste game esperto, aperte o Direcional para cima e para direita ao mesmo tempo e daí, aperte Start.

SUPER MARIO LAND

Continue – que tal recomeçar exatamente do mesmo ponto em que você perdeu? Então segure o botão A e aperte Start. Você pode fazer isso quantas vezes quiser. Legal, né?

DICK TRACY

Passwords - Use estas senhas pra ir direto ao estágio que quiser:
Estágio 2 - 4973Ø
Estágio 3 - 646Ø8
Estágio 4 - 59715
Estágio 5 - 56115

A TUTTI GAMES QUER ENTRAR EM 93 FUZILANDO OS PREÇOS ALTOS, PARA QUE VOCÊ GAME BOY CONTINUE ARREBENTANDO JUNTO COM A GENTE! FELIZ 1993

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º. ANDAR CAMPOS ELÍSIOS - SÃO PAULO - SP
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 5 edições de Ação Games, você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games. Cole no mini-álbum que você ganhou também nesta edição e curta dicas que são the best.

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP.
São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe fera!

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 5 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970. O verso deverá ser guardado como comprovante.
   OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

P. nº 10168009732/92-06

STREETS OF RAGE

STREETS OF RAGE / Sega			
Luta	Lançamento Tec Toy		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

...ção, moçadinha que curte games portáteis: a Tec Toy acaba de lançar Streets ...para o Game Gear. E até que não há muitas diferenças entre esta versão e a ...a Drive. Os gráficos são idênticos aos do Mega, os golpes também. Mas você não ...hamar a polícia, só pode lutar com dois agentes (no original, são três) e o jogo ...nco fases (no original, são oito). Tudo bem: estes detalhes não chegam a ...meter. Além disso, você vai poder detonar todos os criminosos da cidade ...do de ônibus, no banheiro, no trampo ou onde achar melhor.

...gues de rua

...cê comanda um dos dois agentes, o ...Axel Stone ou a gata Blaze Fielding. ...issão é eliminar a enorme camba... ...criminosos que dominou a cidade ...a fim de arrasar com tudo. As ...armas que você pode utilizar se... ...contradas raramente pelo cami... ...Quer dizer, 80% da pancadaria vai ...po. Os inimigos são típicas tribos ...s de punks, ninjas, judocas, garo... ...m chicotes e até uns clones do Billy ...No fim de cada fase, você tem que ...ar um chefão, que geralmente é bas... ...barra pesada.

...e as cabines telefônicas e pegue o que ...dentro apertando o botão B

O JOGO DÁ 3 CONTINUES, MAS EVITE CAIR NOS BURACOS, POIS VOCÊ SEMPRE PERDE VIDAS

A CADA 50.000 PONTOS, VOCÊ GANHA UMA VIDA EXTRA

ITENS

Durante o jogo pintam cabines telefônicas, cones vermelhos, latões e outros objetos que escondem itens valiosos. Derrube ou detone tudo que vier pelo caminho para pegá-los.

VASINHO
vale uma vida

GÁS LACRIMOGÊNIO
paralisa os inimigos

"S"
detona todos os inimigos que estão na tela

MAÇÃ
recupera energia

GARRAFA
para quebrar na cabeça dos adversários

CANO
é uma boa arma, pois tem bom alcance

TACO DE BEISEBOL
ótimo porrete, melhor que o cano

FACA
você pode cortar ou arremessar nos inimigos

COMANDOS

AXEL

Soco pra frente - A
Soco pra trás - A + B
Pulo - B
Joelhada - B, depois A
Jogar o adversário no chão - encoste no inimigo e pressione B e depois A

Axel agarra o adversário para quebrá-lo no chão. Um supergolpe

BLAZE

Soco - A
Chute pra trás - A + B
Pulo - B
Voadora - B e depois A
Jogar adversário no chão - encoste no inimigo e pressione B e depois A

A agente Blaze encara dois brutamontes com um chute pra trás. Belo golpe

É POSSÍVEL JOGAR STREETS OF RAGE COM DOIS JOGADORES: BASTA CONECTAR DOIS GAME GEARS

GAME GEAR

VENDO

▶ O cartucho Super Mario 3, do sistema Nintendo. Lucas Candelore de Faria, tel.: (034) 235-9391.

▶ Phantom System com fita de 68 jogos. Antônio de Oliveira Valente, tel.:(0192) 8-2097.

▶ Master System II com dois joysticks. Bernardo Sampaio Dias, tel.:(031) 442-0210.

▶ Dynavision III com dois joysticks, dois cartuchos e fone de ouvido. André, tel.:(021) 253-5081.

▶ Phantom System com dois joysticks e uma fonte. Ricardo C. Ferreira, tel.:(011) 872-5032.

▶ Mega Drive nacional com cinco cartuchos e três joysticks. Ronaldo Obara Ikari, tel.:(0186) 23-5535.

▶ Master System II na caixa. André Maximiano Silva Ribeiro, tels.:(011) 276-6486 ou 240-0295.

▶ Cartuchos de Nintendo americano. Eduardo Ulan Wilczer, tel.:(0422) 72-2192.

▶ Os cartuchos Mario 3, Rockman 3, Simpsons e Tiger Heli. Marcelo Lopes Dourado, tel.: (011) 919-9868.

▶ Atari 2600 completo. Fábio Vasques, tel.:(011) 522-8253.

▶ O cartucho Maze Hunter 3D, do Master System. Emílio Carlos Rodrigues, tel.:(011) 919-9070.

▶ Phantom System com quatro cartuchos, dois joysticks, pistola laser e adaptador J72. Rafael Veronez, tel.:(011) 264-9919.

▶ Phantom System com sete cartuchos, dois joysticks, pistola laser e adaptador J72. Thiago Rocha Barletta, tel.: (011) 577-2754.

▶ Cartuchos de Mega Drive original. Marcelo Przedzmirski, tel.:(041) 283-1205.

▶ Os cartuchos Quack Shot, Altered Beast, Spider-Man e Batman, do Mega Drive. Saulo Carvalho, tel.:(0182) 81-2060.

▶ Cartuchos de Mega Drive e Master System. Carlos Augusto O. Nogueira Júnior, tel.: (091) 229-0440.

▶ Revistas Ação Games das edições 1 até a 17 em ótimo estado. Alexander M. Cunha, tel.:(0192) 39-2549.

▶ Nintendo americano com 10 cartuchos, dois controles e pistola. Ricardo Oliveira Ribeiro P. de Mello, tel.:(011) 284-0230.

▶ Master System II com oito cartuchos, óculos 3D e Rapid Fire. Ricardo Aparecido Rufino, tel.:(011) 588-1679 (recado).

▶ Phantom System com sete cartuchos. Gabriel Marques Silva, tel.:(011) 522-6935.

▶ Game Boy com um cartucho. Gabriel Marques Silva, tel.:(011) 522-6935.

▶ Atari 2600 com dois controles. Fábio Tadeu Marques, tel.:(011) 268-8449.

▶ Master System com 14 cartuchos e dois joysticks. João Carlos Barcellos B. Júnior, tel.:(011) 72-1011.

▶ Master System II com um cartucho, um joystick e Rapid Fire. Sílvio Shoji Sugane, tel.: (011) 958-8153.

▶ Os cartuchos Altered Beast, Moonwalker e Mazer Hunter 3D, do Master System. Ademir de Souza, tel.:(011) 494-6647.

TROCO

▶ Master System mais um Pebolim por um Super Nintendo. Fábio Francisco Peixoto Frutuoso, tel.:(011) 293-8801.

▶ Master System II com sete cartuchos, três controles e Rapid Fire por Mega Drive. Gustavo Palmieri Perruci, tel.:(071) 336-0725.

▶ Bicicleta Moutain Bike com 21 marchas por uma Mobilete usada ou uma filmadora. Alfredo Martins de Souza Ribeiro, tel.:(011) 421-6485 (recado).

▶ Mega Drive com cinco ca chos por Super NES. Lea Villarinhos Silveira, tel.: (543-7223.

▶ Mega Drive japonês tran dificado com dois controles manual por Super NES. Vini Tadeu Pio Moraes, tel.: (0 34-3724.

▶ Bicicleta de alumínio ar importada do japão e um Ma System II com um cartucho po Super Nintendo. Luiz Gus Galano, tel.:(011) 201-3404.

▶ Pistola Zillion nova por G Gear. Rodrigo Rocha, tel.:(552-8662.

▶ O cartucho Shapes Columns, do Master System qualquer outro de meu intere Anderson Oliveira Feit tel.:(079) 231-3623.

▶ Phantom System com cartuchos mais adaptador J7 Mega Drive. Pedro Ivo Ol Marinho, tel.:(032) 421-241

▶ Os cartuchos Battle Out F Ghouls'n Ghosts, do Ma System por The Immortal ou H Alone, do Mega Drive. Gus Affonso L. de Mello, tel.: 223-7389.

▶ Master System II com trê tuchos dois controles e ó 3D mais uma máquina gráfica profissional importad um Mega Drive. Luiz, tel.: 912-6155 r.280.

▶ O cartucho Castle of Illu do Mega Drive por Streets of F Bruno Melo, tel.:(0449) 52-1

▶ Master System II com cartucho e um controle po Nintendo com dois controles. celo Amaro, tel.:(011) 577-6

▶ Dactar com 10 jogos por G Boy com um cartucho. Rarismar Damasceno, tel.: 322-2086.

▶ Master System II com p dois joysticks e três cartucho Phantom System ou Top G VG 9000 com joysticks e chos. André Gustavo A Miranda, tel.:(086) 252-133

▶ O cartucho Bart's Night do Super Nintendo por outro cho de meu interesse. M Matsumoto, tel.:(011) 842-6

▶ Cartuchos de Mega Drive Insaurralde, tel.:(021) 232-5

...aster System II com dois con... quatro cartuchos ,dois Atari ... Top Game VG 2800 com ...chos por Computador Ex-...Hot Bit ou TK 3000. Anderson ...ereira, tel.:(011) 759-5593.

...aster System II com quatro ...chos, pistola e um walkman ...m Mega Drive. Rodrigo Hitoshi ...amoto, tel.:(011) 949-3029.

...O cartucho Cabal, do Super ...por outro de meu interes-... Flávio Procópio, tel.: (011) ...9741.

...O cartucho Rockteer, da Nin-... por outro de meu inte-... Rodrigo Suehiro, tel.:(011) ...9741.

...ega Drive japonês com dois ...chos e dois controles por um ...er Nintendo . Paulo de Tarso ...chis, tel.:(011) 876-2810.

...ega Drive com os cartuchos ...e Quack Shot por um Super ...endo com controle e cartu-... Marcelo da Costa Nicolau, ...(021) 225-0895.

...aster System II com dois ...icks por fitas de Mega Drive. ...aldo, tel.:(011) 887-0227.

▶ Phantom System com nove cartuchos dois controles, adaptador e pistola por um Mega Drive, tel.:(011) 228-0012.

COMPRO

▶ Cartuchos de Master System em perfeito estado de conservação. Luciano Batista da Silva. Av. 7 de Setembro , 291, CEP. 45190-000, Planalto, BA.

▶ Os cartuchos Tartarugas Ninja 2, Robocop 2, Totaly Rad e Sexta feira 13, do sistema Nintendo americano. Anderson de Souza Massagardi. Rua Bahia, 179, Jordanêsia, CEP 07760-000, Cajamar, SP.

▶ Game Gear com cartucho em perfeito estado de conservaçnao. Gabriel Heider Silveira. Rua Demétrio Ribeiro, 961, apto. 44, CEP 90010-313, Poá, RS.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer ser desse mundo a me vencer no jogo Sonic 2, do Mega Drive. Douglas Silge. Rua Carlos Kruguer, 350, CEP 96180-000, Comaquã, RS.

CLUBES

THE MASTER MARIO CLUB — Rua Higs, 708, BL. J, Casa 05, CEP 70351-763, Brasília, DF. O clube oferece jornal mensal com classificados, dicas e lançamentos dos sistemas Sega e Nintendo, Top Ten e também temos um sistema de Hot Line. Para associar-se, basta enviar seus dados pessoais e duas fotos 3x4 para carteirinha.

MSPC GAMES CLUBE — Rua Caetano di Felippe, 127, Vila Santo Antônio, Bairro Cambará, CEP 18130-000, São Roque, SP. Trabalhamos com os sistemas Master System e PC/XT.Para associar-se, basta mandar seus dados pessoais e duas fotos 3x4 para carteirinha e você receberá imediatamente um catálago e outras informações sobre o clube.

WORLD CIRCUIT GAMES CLUBE — Rua Regente Feijó, 203, CEP19800, Assis, SP. Distribuímos mensalmente um jornalzinho com dicas de Mega Drive e Super NES, para associar-se basta enviar seus dados pessoais e duas fotos 3x4 para carteirinha.

RADICAL GAMES CLUBE — Av. Serzedelo, 1035/1002 , Batista Campos, CEP 66033, Belém , PA. O nosso clube trabalha com os sistemas Nintendo, Mega Drive e Super NES. Oferecemos um jornal mensal com dicas quentissímas. Para associar-se, basta enviar seus dados pessoais e uma foto 3x4 para a carteirinha.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Redator: Roberto Guimarães
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de janeiro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.
ANER
Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222
Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
COMBATRIBES

Veja como ficou a versão deste jogo dos arcades, famoso pela dureza de seus golpes

MEGA
ROAD RASH 2

O que era bom ficou ainda melhor: Road Rash 2 está muito mais rápido e pode ser jogado em dupla

NINTENDO
MEGA MAN 5

A quinta aventura do incansável Mega Man é a mais longa e cheia de truques. Prepare-se

SHOTS

Para melhorar seu desempenho no mercado japonês, a Sega está pensando em lançar o Mega Drive II e o Mega CD II, versões mais atualizadas e poderosas de seus equipamentos. Veja na nossa coluna de espionagem internacional, agora com Moashiro Sama e Little Richard

AÇÃO GAMES. LIGADA EM TUDO QUE ROLA NO MUNDO

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis SC - Tel.: (0482) 32-0519

CADERNOS TILIBRA 93.
MATRICULE-SE JÁ.
© DISNEY
FAMÍLIA
DINOSSAUROS
tilibra
Classic
GRAFIX
A Coleção de Cadernos Tilibra 93 já está à venda nas boas papelarias.
tilibra